
10/96 Das brandaktuelle Magazin
DM 7,50
sfr 7,50 • öS 60 ISSN 0947-8388
H 11877 E
mit CD-ROM
PC Spiel
Magazin: Reports, Previews, Tips & Tricks in rauhen Mengen
Demos: Z, Absloute Pinball, Boong?!, F1 Manager, Indycar Racing 2, Return of Arcade, Schleichfahrt, Syndicate Wars
Shareware: Threat, Colourstar 2000, Plasma Zone, Truck Killers, Twinblocks
Tips und: Lösungen The Quest for the Holy Grail, Descent 2, F1 Grand Prix 2, Warcraft II, Wing Commander IV
... und vieles, vieles mehr
CD-Inhalt
TRONIC Media World
http://www.tronic.de
Dem ewigen Leben auf der Spur
Azrael's Tear
Do it yourself
Quake
Spieletuning wie noch nie
Traumjob
Produktmanager
Gepflegter Grusel in der Parallelwelt
LIGHTHOUSE
4 399158 807507 10

Erscheint am 28.Oktober 1996

Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!**

Die Features

Hi-Color Grafik

SVGA

3D-Darstellung der Spielszenen

Gesprochene Spielkommentare

Zeitungsmeldungen

Optimierte benutzerfreundliche Menüführung

Frei definierbare Hotkeys

Stadion-Zuschaueratmosphäre

Integrierter Editor

Sämtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI -Cup

Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen

Erweiterte Taktikeinstellungen

Vereinswechsel

Presse-Interviews

Grafischer Stadionausbau

Flexible Vertragsverhandlungen

Vorbereitet für Modem-Play-Option

Aktuelle Saisondaten 96/97

Das ist wie live dabei.

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD - inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -

COUPON

BUNDESLIGA MANAGER 97

gegen 4,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: BM 97- INFO
POSTFACH 110
23691 EUTIN



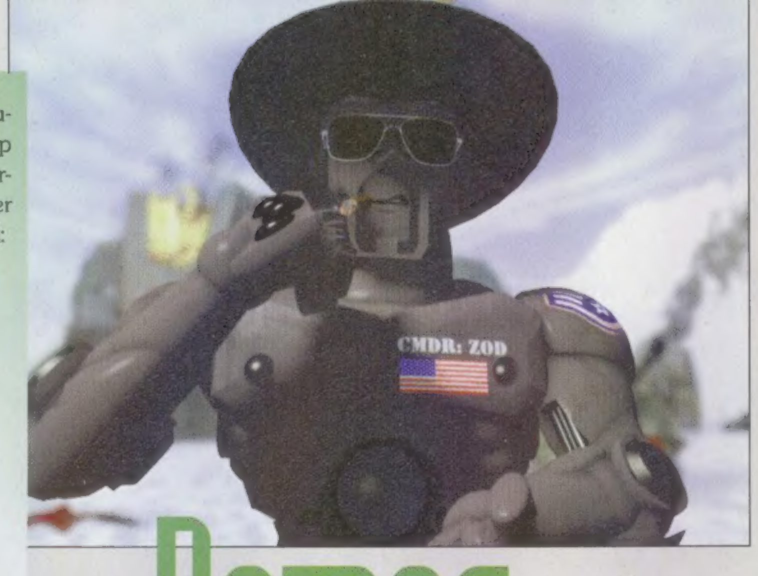
VOM DFB EMPFOHLEN.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Infoline: (0

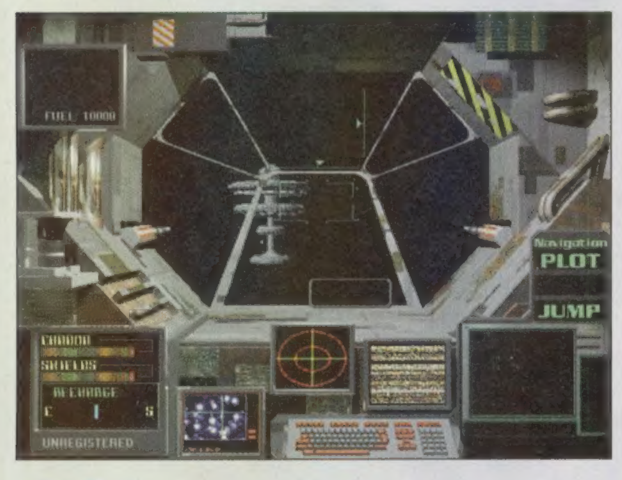
CD

Kurz und knapp ist der Titel des neuen Action-Knallers von den Bitmap Brothers. Lang und ausführlich werdet Ihr Euch sicherlich mit unserer Demo zu Z beschäftigen! Weitere Titel:

- Absolute Pinball
- Boong?!
- Bundesliga Manager 97
- F1 Manager
- Hellbender
- Indy Car Racing 2
- Mission Cyberstorm
- Pinball Construction Kit
- Rendezvous im Weltraum
- Return of Arcade
- Road Rash
- Schleichfahrt
- Syndicate Wars



Demos



Shareware

Wieder einmal haben wir für Euch die Crème de la crème der Shareware herausgesucht und auf unsere Silberscheibe gepreßt:

- ColorStar 2000
- DrugKillers
- Flynn Sprint
- Genocide v4.10
- Hollywood Murders
- Llhore
- Mega Peril Snake
- Plasma Zone
- Skyroad Xmas
- **Star Merc**
- Steelshot
- StormFighter
- Threat
- TwinBlocks
- Z-Max
- Zong



Game-Line

Ihr habt ein eigenes Spiel programmiert und möchtet es gerne unter die Leute bringen? Wir haben die Lösung! Schickt uns einfach Eure Kreationen, und wir werden die besten auf unserer Heft-CD verewigen. Diesen Monat kamen in unsere Auswahl:

- Arkanoid II
- **BFI Shot**
- Big Boss Tetris
- Cartoon 96
- Lester the Jester
- Outbreak of War
- VideoHi





Inhalt 10 96

das viel bietet

Ausgewählte Shareware-Hits
ColorStar 2000, DrugKillers, Flynn Sprint, Genocide v4.10, Hollywood Murders, Llhore, Mega Peril Snake, Plasma Zone, Skyroad Xmas, Star Merc, Steelshot, StormFighter, Threat, TwinBlocks, Z-Max, Zong

GAME-Line
Arkanoid II, BFI Shot, Big Boss Tetris, Cartoon 96, Lester the Jester, Outbreak of War, VideoHi

Werkstatt
Dirty Little Helper V2.1, Dr. Hardware Sysinfo 2.64, DX4, Game Wizard, Terminate 4.0, PV 2.51, Winzip 6.0, Gamers Help

Lupe: Cheats und Komplettlösungen und noch viel mehr ...

96 Oktober

Secret Service

Ihr hängt bei einem Game fest? Wir haben und liefern die Tips & Tricks, die Ihr benötigt:

- Missionsbeschreibungen C&C GDI 1. Teil
- Missionsbeschreibungen C&C NOD
- Tips für Chaos Overlords
- **Komplettlösung Monthy Python: Quest for the Holy Grail**
- Tips für Wing Commander 4



Patches Updates

- ATF V1.14
- **Elisabeth I.**
- F1 Manager 1.2
- Fighter Duel 1.92
- Fugger 2
- Heroes of Might and Magic, Win95
- Indy Car Racing 2, V1.0.2
- Indy Car Racing 2, Win95
- Pole Position, CD
- Pole Position, PC
- Tyrian v2.01

Achtung! Zusatzlevels

Rüstet Eure alten Spiele auf! Diesmal haben wir für Euch brandheiße Zusatzlevels und Cheats zu folgenden Games mit auf die CD gebrannt:

- BCRacer
- **Descent**
- Descent 2
- Micro Machines
- Worms



Schwierige Spiele gibt es wie Sand am Meer. Es gibt aber nur wenige Cheat-Programme, die wirklich effektiv sind. Der Game Wizard ist eines davon und nimmt stolz einen Platz auf unserer Heft-CD ein. Weitere Utilities:

- Dirty Little Helper V2.1
- Dr. Hardware Sysinfo 2.64
- DX4
- Gamers Help
- PV2.51
- Terminate 4.0
- Winzip 6.0



Werkstatt

Inhalt



Baphomet's Fluch – mit dieser scharfen Lady ist nicht gut Kirschen essen

Seite 116

Boong?! – die etwas andere Fußball-Managementsimulation

Seite 87

ENTERTAINER

ENTERTAINER
Kino, Video, Multimedia

Z – die wüste Robot-Schlacht der Bitmap Brothers

Seite 72



Spotlight

Report

Thema

Lupe

Werkstatt

Rubriken

10/96

Spielfeld



Im CD-Magazin

Report:
- **SCi:** Neues aus der englischen Softwareküche
- **Ocean:** Vorstellung der Herbst- & Winterkollektion
- **Electronic Arts:** Goodies for X-mas

Preview:
- Alien Trilogy
- Blue Ice
- Carmageddon
- Deadlock
- Destiny
- Deus
- Discworld 2
- Dragon Dice
- Dragonheart
- Gubble
- Gurps
- Have a N.I.C.E. Day
- The Lost Files of Sherlock Holmes II
- Larry 7
- M.A.X.
- Masters of Orion 2
- MDK
- Mummy – Tomb of the Pharao
- Pro Rugby
- Rallye
- Shadoan
- Shattered Steel
- Solar Crusade
- SWIV 3D
- Waterworld
- XS

Discworld 2



Leisure Suit Larry 7



Lighthouse – direkt aus der Wiege rein ins Abenteuer

Seite 70



Besserwisser

Hin und wieder flammt er immer noch auf: der Streit um die Wertungen. Die Hauptkritik bei der PC Spiel: als Kaufhilfe erwarte man ein deutlich differenzierteres System. Gut und schön: Könnte man sich darauf verlassen, daß ein Game mit – sagen wir – 70 Punkten deutlich besser wäre als eins mit 50 Zählern, dann müßte man einer derartigen Argumentation wohl stattgeben. Aber in der Praxis geht diese Vergleichbarkeit stets nur so weit, wie die jeweils beteiligten Produkte auch vom Inhalt her vergleichbar sind. Daß dagegen einzelne Spieler zwei Spiele mit der gleichen Wertung auch wirklich gleich gut finden, das ist in den meisten Fällen eher unwahrscheinlich – denn hier kommt der persönliche Geschmack ins Spiel. Der macht auch vor Redaktionen nicht halt, und so kann man durchaus beobachten, daß bestimmte Genres im Rahmen herkömmlicher Prozentwertungssysteme grundsätzlich viel besser wegkommen als bestimmte andere.



Vielleicht könnte man das Verfahren mit einem Autotest vergleichen. Dabei wird man nicht einen Kombi im Vergleichstest gegen ein zweisitziges Cabrio derselben Marke antreten lassen, denn beide zielen auf ganz unterschiedliche Käuferschichten. Was der Familienvater als erste Wahl in Betracht zieht, ist für den sportlich interessierten Autonarren von vornherein völlig ausgeschlossen, und andersherum. Während aber derartige Unterschiede bei Autos ziemlich klar sind, ist das bei Computerspielen keineswegs der Fall. Man kann Fans eines bestimmten Genres kaum als erklärte Gegner anderer Spielarten ausmachen, und gerade deshalb muß eine Wertung, die auch als Hilfe bei der Kaufentscheidung herhalten soll, versuchen, eine genreübergreifende Vergleichbarkeit herzustellen. Wir tun unser Bestes, um diese Aufgabe so ehrlich wie möglich zu erledigen.

Eine Geschmackspolizei wollen wir dagegen nicht sein. In unserem System hat deshalb (bilden wir uns jedenfalls ein!) eine Baseballsimulation, die wahrscheinlich nicht so viele Freunde findet, grundsätzlich die gleiche Chance wie ein Adventure, das die meisten mögen werden. Der Hauptmaßstab unserer Wertung ist, ob ein Produkt tatsächlich den Spaß bietet, den es verspricht – und wir können uns einfach nicht vorstellen, wie man das in Prozentstufen ausdrücken sollte.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen

Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion

Redaktions-Charts 10/96



Azrael's Tear

Die Suche nach dem Heiligen Gral ist nicht zum ersten Mal Thema eines Computerspiels. Aber nie zuvor wurde sie so spannend und technisch innovativ in Szene gesetzt wie jetzt von Intelligent Games und Mindscape.

Seite 50

Baphomets Fluch

Und auch bei Virgin sind die Tempelritter los. Ein Amerikaner in Paris erlebt haarsträubende Abenteuer beim Wettlauf um eine geheimnisvolle Schriftrolle.

Seite 116





Z

Wer hat uns jemals so lange auf ein Spiel warten lassen wie die Bitmap Brothers auf ihren schon dutzendfach angekündigten Actionhit? Erst jetzt ist er tatsächlich zu haben und vor allem im Netzwerkmodus allemal eine Pixelschlacht wert.

Seite 72

Lighthouse

Im diesjährigen Monat der Adventures präsentiert auch Sierra ein neues Game. Hohe Qualität ist man von dieser Firma gewohnt, und Lighthouse bietet sie sowohl beim Spiel als auch in Sachen Grafik und Sound.

Seite 70





Safecracker

Auf den Spuren von Rififi und Al Mundy: Die Zeit ist knapp, und mehr als 30 Tresore wollen geknackt werden – ganz ohne Schweißbrenner natürlich –, damit der Spielercharakter den heißbegehrten Job in einer Sicherheitsfirma bekommt.

Seite 78



Personal Best

Sandra



1. Lighthouse
2. Azrael's Tear
3. Z
4. Bedlam
5. Crusader – No Regret

Stefan



1. Lighthouse
2. Azrael's Tear
3. Z
4. Bedlam
5. Return of Arcade

Arndt



1. Baphomets Fluch
2. Azrael's Tear
3. Nihilist
4. Return of Arcade
5. Safecracker

Marcus



1. Baphomets Fluch
2. Safecracker
3. Z
4. Return of Arcade
5. Bedlam

Manfred



1. Striker 2
2. Lighthouse
3. Safecracker
4. Azrael's Tear
5. Absolute Pinball

Tom



1. Azrael's Tear
2. Baphomets Fluch
3. Z
4. Return of Arcade
5. Safecracker

Thomas



1. Baphomets Fluch
2. Z
3. Azrael's Tear
4. Safecracker
5. Lighthouse

Bestellmöglichkeiten

① ☎ **0831/57 51 57**
② Telefax 0831 / 57 51 555
③ Compuserve 100106,3111
④ T-Online/Btx: ★Gameit#
⑤ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 200,- frei
Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.8.96 - * = noch nicht verfügbar am 10.8.
N = Neu im Programm P = Preissenkung H = Hit, Supertitel

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05678/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.



Game It!

Spiel des Monats September:

Diablo* 74,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Command & Conquer 2*	89,95
Das schwarze Auge 3	39,95
Die Siedler 2	69,95
Mission Force Cyberstorm	74,95
Olympic Games	64,95
Syndicate Wars*	79,95
Virtua Fighter	69,95
Warcraft 2	69,95
Warcraft Data	24,95
Z	69,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869 ... 17.95 N
7th Guest ... 19.95 H
Advanced Destroyer Sim. ... 12.95 N
Advanced Tactical Fighter ... 12.95
Albion ... 29.95 P
Alone in the Dark 1 ... 19.95
Amored Fist ... 29.95
Apache Longbow light ... 19.95
B 17 ... 19.95
Battle Bugs ... 24.95
Battle Isle 1+Data1&2 ... 19.95
Battle Isle 2+Data ... 29.95
Betrayal at Krondor ... 19.95
Bioforge ... 29.95
Bitmap Brothers Compilaton ... 24.95 P
Bundesliga Manager Pro ... 19.95 N
Caesar 1 ... 19.95
Campaign 2 ... 19.95
Chaos Engine ... 24.95
Christoph Kolumbus ... 19.95 N
Creature Shock ... 19.95 H
Cyberia ... 29.95 N
Daedalous Encounter* ... 22.95
Dark Sun ... 17.95 N
Darkseed ... 19.95
Der Clou Plus ... 29.95
Der Patrizier ... 29.95 N
Der Planer & Extra Data ... 19.95
Der Reeder ... 19.95 N
Descent ... 29.95 N
Dream Web ... 19.95 N
Dune 2 ... 29.95
Earthsiege 1 ... 19.95
Eishockey Manager ... 19.95 N
Elite Plus ... 24.95
Endorfun ... 24.95 P
FIFA Soccer Classic ... 29.95
Flashback e.* ... 22.95
Flight of the Intruder ... 12.95
Formula 1 GP ... 29.95
Goblins 1+2 ... 19.95
Gobblins 3 ... 19.95
Hand of Fate ... 29.95 N
Hanse ... 29.95
Hardball 4 ... 29.95
Harpoon Classic ... 17.95 N
Harrier Jump Jet ... 19.95
Indiana Jones 4 ... 29.95
Indy Desktop Adventures ... 22.95
Jagged Alliance dt. ... 29.95
Jurassic Park ... 19.95
King's Quest 6 ... 19.95
Kyrandia 3 ... 19.95
Lands of Lore ... 29.95 P
Leisure Suit Larry 1 e.* ... 22.95
Links Golf e.* ... 22.95
Little Big Adventure ... 29.95
Lost Eden* ... 19.95
Magic Carpet Plus ... 29.95
Manic Karts ... 29.95
Maniac Mansion 2 ... 29.95
Master of Magic ... 29.95
Monkey Island 1 ... 24.95
Monkey Island 2 ... 24.95
Nascar Racing ... 22.95
NHL Classic ... 9.95 P
NHL 95 Classics ... 29.95
Noctropolis ... 9.95 P
North & South ... 12.95
Outpost 1.5 ... 29.95
PGA Golf Classic ... 19.95
Pirates e. ... 22.95
Pizza Connection ... 19.95 N
Police Quest e.* ... 22.95
Populous2/Powermonger ... 29.95
Powerhouse ... 29.95
Prince of Persia 1+2 ... 24.95 N
Privateer ... 29.95
Railroad Tycoon ... 19.95
Rebel Assault ... 29.95
Red Baron e.* ... 22.95
Return to Zork ... 29.95
Sam & Max ... 29.95
Shanghai Great Moments ... 24.95 P
Sherman M4 ... 12.95
Silent Service 2 ... 19.95
Sim City enhanced ... 19.95
Sim Life Classics ... 29.95
Simon the Sorcerer 1 ... 29.95
Space Quest 1 ... 22.95
Space Quest 4 ... 19.95
Space Quest 6 ... 29.95 P
Street Fighter 2 e. ... 22.95
Strike Commander ... 29.95
Stunt Driver ... 19.95
Syndicate plus ... 29.95
System Shock ... 29.95
Teamchef ... 19.95 P
TFX ... 29.95
The Quest* ... 19.95
Theme Park ... 29.95
Top Gun ... 19.95 P
Tornado ... 19.95
Track Attack ... 19.95 P
Ultima 1+2 Underworld ... 19.95
Ultima 7 Compilation ... 19.95
Under a killing moon ... 24.95
US Navy Fighters ... 29.95
Virtual Karts ... 29.95
Vortex: Quantum Gate ... 29.95
Walls of Rome ... 19.95
Wing Armada ... 9.95 P
Wing Commander 2 ... 29.95
Wing Commander 3 ... 29.95
Wizardry 7 ... 17.95 N
X-Wing + Mission ... 29.95

CD ROM

1942 PAW Gold* ... 34.95
3D Lemmings ... 79.95
3D Ultra Pinball ... 59.95
3D Ultra Pinball 2 ... a.A.

3 Skulls of the Toltecs ... 74,95
5th Musketeer ... 59.95
11th Hour ... 59.95
Abuse ... 59.95 P
Adventures of t. Smart Patrol* ... 74.95
After Life ... 69.95 P
AH 64 Longbow ... 74.95
Albion ... 74.95
Alien Incident* ... 49.95 N
Alien Triology* ... 69.95 N
Aliens ... 69.95
Amerika / Civil War ... 69.95
Ancient Empires ... 74.95
Angel Devoid* ... 59.95
Anvil of Dawn ... 67.95
Apache Longbow ... 64.95
Ascendancy ... 49.95
Assault Rigs ... 64.95
ATF US ... 74.95 P
Atripolis 2097* ... 69.95
Azraels Tear* ... 69.95
Aztec: Empire of Blood* ... a.A.
Bad Mojo ... 74.95
Baku Baku ... 49.95 N
Baldies* ... 64.95
Batman Forever ... 79.95
Battle Cruiser 3000 AD* ... 59.95
Battle Isle 3 ... 64.95
Betrayal in Antara ... a.A.
Bleifuss ... 49.95
Bleifuss 2* ... 59.95 N
Buried in time ... 74.95
Burning Steel 4 ... 39.95
Caesar 2 ... 72.95
Capitalism ... 69.95
Carribbean Disaster ... 64.95
Carriers at War Compilation. ... 69.95
Carrier Strike Force ... 74.95
Championship Manager 2 ... 59.95
Chessmaster 4000 Win95 ... 67.45
Chewy ... 29.95
Civil War General ... 79.95
Civilisation 2000 ... 69.95
Clayfighter 2* ... 79.95
Commanche + Data ... 39.95
Command & Conquer ... 69.95
Command&Conqu. Data ... 24.95 H
C & C 1 + Data ... 89.95
Command & Conquer 2 ... 79.95
Command Aces of t.Deep ... 69.95
Conqueror 1086 AD ... 69.95
Conquest of t. New World ... 79.95
Cronicles of the Sword ... 74.95
Crusader 2* ... 64.95
Cyber Judas ... 74.95
Cyberia 2 ... 64.95
Cyberspeed Win95 ... 74.95
Daggerfall* ... 69.95
Das Amt ... 39.95
Das schwarze Auge 1 ... 24.95
Das schwarze Auge 2 ... 24.95
Das schwarze Auge 3* ... 39.95
Deadline ... 34.95
Deadlock* ... 74.95 N
Deadly Skies* ... 74.95
Death Gate* ... 69.95
Deathkeep AD&D ... 64.95
Deathtrap Dungeon* ... a.A.
Der Druidenzirkel ... 64.95
Der Planer + Data ... 19.95
Der Planer 2 ... 69.95
Der Produzent ... 69.95
Descent 2 ... 64.95 P
Descent 2 Mission Builder* ... 37.95
Destruction Derby ... 84.95
Die Fugger 2 ... 74.95
Die gr. Schlacht: Ardennen ... 64.95
Die gr. Schlacht: Gettysburg. ... 64.95
Die Pandora Akte* ... 79.95
Die Siedler ... 29.95
Die Siedler 2 ... 64.95 P
Down in the Dumps* ... 69.95 N
Dschungelbuch 3.5 ... 44.95
Dungeon Keeper* ... 69.95 P
Earthsiege 2 ... 79.95
Earthworm Jim 2+1 ... 64.95
Earthworm Jim Win95 ... 62.95
Ecco the Dolphin ... 54.95

Effenbergers Fußballman.* ... 69.95
Elite 3 ... 77.95
Endorfun ... 54.95
Euro Stars '96 ... 64.95
Evocation ... 69.95

F1 GP 2
dt. 84,95 — e. 69,95

F 1 Manager 96 ... 69.95
F1 Racing* ... 69.95 N
Fantasy General ... 64.95
Fast Attack ... 59.95 P
FIFA Soccer 96 ... 69.95
Firefight ... 54.95
Flugsim's siehe Sonderfeld
Flying Corps* ... 79.95 N
Gabriel Night 1 ... 19.95
Gabriel Night 2 dt. ... 79.95
Games Cheats ... 27.95
Gene Machine* ... 69.95 N
Gene Wars* ... 74.95
Golden Gate Killer* ... 69.95 N
Golf siehe Sonderfeld
Gone Fishing ... 64.95
Harpoon 2 Deluxe MM ... 69.95
Hattrick (Ikarion) ... 72.95
Heart of Darkness* ... a.A.

Preisaktion!

Comm. & Conq.	69,95
Cyberia 2	64,95
Rayman	59,95
Steel Panthers	44,95
Wing Comm. 3	29,95
Wing Comm. 4	74,95

Heroes o Might&Magic ... 49.95
Hexen ... 49.95
Hexen Mission Disk ... 29.95
Hugo 3 ... 64.95
I have no mouth but I must* ... 59.95
Imperum Romanum ... 74.95
Indy Car Racing 2 ... 59.95
Jewels of the Oracle ... 79.95
King's Quest 7 ... 34.95
Kingdom of Magic ... 69.95
Klik & Play ... 39.95
Lands of Lore 2* ... 84.95 N
Lighthouse ... 84.95
Lion - Löwensimulation* ... 54.95

Lösungshefte ab DM 14,95

Lucas Arts Class. Adventure ... 39.95
MAG ... 69.95
Magic the Gathering* ... 82.95
Martini Racing ... 24.95
Master of Orion ... 29.95
Master of Orion 2* ... 79.95
Mechwarrior 2 dt. ... 69.95
Mech 2 Data Disc ... 39.95
Mechwarrior 2 + Data ... 79.95
Mega Race 2* ... 54.95 N
Metal Lords* ... 77.95
Micro Machines 2 ... 44.95
Millenia* ... 59.95
Mission Critical ... 69.95
Mission Force Cyberstorm ... 74.95
MK 3 Win95* ... 64.95
Monopoly ... 54.95
Monty Python's Ritter d. Kok. ... 64.95 N
Moto X* ... 69.95
Myst dt. ... 64.95
Nascar Racing 2* ... 74.95 N
NBA Jam Tournament ... 79.95
NBA Live 96 ... 74.95
Need for Speed Spec. Ed. ... 74.95 N
Normality ... 74.95
NHL Hockey 96 ... 74.95
Offensive* ... 79.95
Olympic Games ... 64.95
Olympic Soccer ... 64.95
Orionburger* ... 64.95
Panic in the Parc* ... 74.95
Panzer General 2 ... 39.95 P
PBA Bowling ... 49.95
Petko* ... 64.95
Perfect General 2 ... 69.95
Perfect General 2 Missions ... 44.95
Phantasmagoria ... 77.95
Phantasmagoria 2* ... 79.95 N
Pinball Dreams Deluxe ... 69.95
Pinball Illusions ... 56.95
Pinball Wizard 2000 ... 59.95
Pitfall Win95 ... 29.95 P
Pirates! Gold ... 34.95
Pole Position ... 79.95
Police Quest SWAT ... 69.95
Power Play Hockey* ... 59.95
Primal Rage ... 24.95 P
Privateer 2: The Darkening* ... 79.95 N
Pro Pinball:The Web ... 49.95
Putty Squad* ... 69.95
Quest for Glory Collection ... 64.95
RAN Soccer ... 69.95
RAN Trainer 2 ... 69.95
Raven Project* ... 57.95
Rayman ... 59.95 P

Quake 59,95

Rebel Assault 2 edA. ... 67.95
Rebel Assault 2 kD. ... 79.95
Renegade 2* ... 54.95
Return Fire ... 64.95
Revolution X* ... 79.95
Riddle of Master Lu ... 69.95
Ripper ... 74.95
Rivers of Dawn ... 64.95
Roadwarrior ... 59.95
Safecracker* ... 69.95
San Franc. PD Homicide* ... a.A.
Santa Fe Mysteries* ... 64.95
Schleichfahrt* ... 74.95
Scorched Planet* ... 64.95
Sensible GO* ... 59.95
Sensible World of Soccer ... 49.95
Shadoan* ... 79.95
Shannara ... 69.95
Shellshock ... 69.95
Shock Wave Win95* ... 69.95
Silent Hunter ... 64.95 P
Silent Steel ... 49.95
Silent Thunder ... 79.95
Sim Tower ... 69.95
Sim Town ... 64.95
Simon 1+2 Special* ... 49.95 P
Simon 2 + T-Shirt ... 64.95
Soccer Stars 96 ... 64.95
Sonic* ... 49.95 N
Space Hulk Win95 ... 69.95 P
Space Trader Win95* ... 59.95
Spycraft ... 79.95
Star Control 3* ... a.A.
Star Gate ... 44.95
Star Trek siehe Sonderfeld
Star Wars Collection ... 49.95
Steel Panthers Limited Ed. ... 49.95 P
Stonekeep ... 79.95
S.T.O.R.M. ... 64.95 P
SU 27 ... 64.95
Super Bubsy Win95 ... 74.95
Super Street Fighter 2 ... 54.95
Syndicate Wars* ... 79.95 N
T-MEK* ... 69.95 P
Teamchef ... 44.95
Terminator Future Shock. ... 69.95
Terror Trax* ... 44.95
Terra Nova ... 69.95
TFX 2000 Eurofighter ... 79.95
TFX EF 2000 Data* ... a.A.
The Muppets inside* ... 64.95
Tie Fighter SVGA ... 69.95
Tiny Troops* ... 64.95
The Dig dt. ... 69.95
Think-X* ... 37.95

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	89,95
DSA 1+2+3	79,95
Warcraft 2+Dat.	89,95
Worms+Data	87,95

This means War! ... 69.95
Thunderhawk 2 ... 74.95
Tilt ... 52.95
Time Commando* ... 69.95
Time Gate:Knight's Chase ... 44.95
Torin's Passage ... 77.95
Total Distortion* ... 74.95
Track Attack ... 44.95
Transport Tycoon Deluxe. ... 49.95
Trivial Pursuit ... 74.95
Trophy Fishing ... 79.95
Twisted Metal Win95* ... 59.95
Ultimate Doom Win95* ... 49.95
Unnecessary Roughness ... 69.95
Urban Runner ... 59.95
Viking Conquest* ... 59.95 P
Virtual Pool ... 49.95 P
Vollgas ... 49.95
War College (UMS3)* ... a.A.
Warcraft 2 ... 69.95
Warcraft 2 Data ... 24.95
Warcraft 2 + Data Bundle ... 89.95
Warhammer ... 49.95 P
Warhammer Dark Crusader: ... 59.95
Warhawk Win95* ... 59.95
Werewolf vs. Comanche ... 69.95
White Lines* ... 59.95
Wing Commander 4 ... 74.95 P
Woodruff ... 62.95
World Cup Compilation ... 59.95
Worms ... 59.95
Worms Data: Reinforcem. ... 29.95
Worms + Data Bundle ... 87.95
WWF Wrestlemania ... 74.95 P
Z ... 69.95
Zork: Nemesis ... 74.95

Offensiv Fußballmanager
lizensiert durch die Vereine:
Bayern, HSV, Fortuna, Schalke
je 49,95

Star Trek

Star Trek 25th anniversary ... 24.95
Star Trek 2 ... 24.95
Star Trek JR enhanced ... 79.95
Deep Space 9 ... 69.95
Klingon ... 69.95
Next Generation e ... 64.95
Next Generation dt. ... 64.95
Technical Manual ... 89.95

Fan Artikel
NG Kommunikator z. anst. ... 29.95 N
Tasse mit Motiv ... 29.95 N
Enterprise 1, Ferengis, Generations, Star Fleet Academy, Engeneering
PHASER je ... 19.95 N
Classic oder NG mit Licht & Sound
TRICORDER je ... 19.95 N
Classic oder NG mit Licht & Sound
Schlüsselanhäng. m. Sound ... 19.95 N
Classic oder NG mit 8 verschiedenen Sounds

Golf

Bernhard Langer Golf ... 54.95
Greg Norman Golf ... 44.95 N
Sensible Golf ... 49.95
PGA Tour Golf 96 ... 74.95
PGA Tour Scenery je ... 29.95
PGA Tour 486 Classic ... 29.95 N
Links 386 + 2 Plätze ... 69.95
Platz Castle Pines ... 49.95
Platz Cog Hill ... 49.95
Platz Devil's Island ... 49.95
Platz Mauna Kea ... 49.95
Platz Pelican Hill* ... 49.95
Platz Pinehurst 2* ... 49.95
Platz Prairie Dune ... 49.95
Platz Riviera ... 49.95
Platz Troon North ... 49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Airbus 2 (Win95)* ... 69.95
Flugsimulator 5.1 e ... 79.95
Flugsimulator 5.1 dt ... 89.95 P
FS 5.1 e. + Paris + New York ... 99.95
FS 5 Designer Win* ... 69.95
FS 5 Flight Adventures 1 ... 59.95
FS 5 Flight Shop ... 79.95
Moving Map 2.0 ... 69.95
RENO 4 (500 Scen.) ... 24.95
Schiratti Commander ... 59.95
Scenery & Object Design. ... 79.95
Aircraft Collections je ... 49.95
(Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge)

Szenerien:
Europe 1 ... 54.95
Europe 2 ... 59.95
Mitte, nördl. Mittelgeb. ... 44.95
Nord-/Ostsee, HH ... 44.95
Rheinland, Ruhrgebiet ... 44.95
Frankfurt, Hessen ... 44.95
Berlin, Mitteldeutschl. ... 44.95
Süddeutschland ... 44.95
Südwestdeutschland ... 44.95
Multimedia München 2 ... 49.95
4 x Österreich je ... 44.95
Karibische Inseln* ... 44.95
Madrid ... 44.95
Hong Kong ... 44.95
Japan+Karibik+Hawaii ... 69.95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit. ... 64,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers
Combat Classics 2 ... 29,95
F19 Stealth Fighter, Pacific Island, Silent Service 2
Game Box 50 Spiele ... 39,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Games Volume 3 ... 24,95
Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo
Games Volume 4 ... 24,95
Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms
Games Volume 5 ... 24,95
Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom
Lucas Arts Air Combat ... 39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Made in Germany ... 39,95
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
Megapack 3 ... 69,95
The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo
Megapack 5 ... 74,95 P
Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance
Mile High Club ... 76,95
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th
Sim Box ... 24,95
Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer
Westwood Compilat. ... 69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten ... 64,95
Entdecke das Land der Pharaonen
Bei den Walen ... 64,95
alles über die Meeressäuger: Videos, Fotos, Tonaufnahmen
D Info 3.0 ... 34,95 N
neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95

D-Info 3.0 34,95

Die Reise des Thomas Blauer Adler ... 59,95
Die Geschichte eines Häuptlingssohnes, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstammes in die weit entfernte Schule der Weißen geht.
16 Jahre mit Zeitungsausschnitten, Photos und dem Tagebuch.
Distant Suns ... 139,95
Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos
Encarta World Atlas e. ... 99,95
Indes mit 1 Mio. Ortsnamen, Satellitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips
Fußb. WM Lexikon 1930-1994. ... 49.95
Grolier Science Fiction e ... 69,95
4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit ... 79,95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
Keller's Musikkatalog ... 34,95
Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel, Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.
Lexikon des intern. Films ... 119,95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos
Music Central 96 e. ... 89,95
8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 50 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.
MTV unplugged ... 49,95
Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen
RTL Samstag Nacht ... 39,95
Voodoo Lounge ... 49,95
Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist
Liste „Zubehör" anfordern

HARDWARE

Neu!
Speicherbausteine PS/2 60ns
4 MB ... 49,95
8 MB ... 89,95
16 MB ... 169,95 P
günstige Tagespreise erfragen!

Joysticks

Alfa
Twin Box ... 34.95
Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks an einem Port.
Commander pro Joystick ... 99.95

CH Products
Flightstick ... 59.95
Flightstick Pro ... 99.95
F 16 Flight Stick ... 74.95
F 16 Combat Stick ... 129.95
Virtual Pilot ... 119.95
Virtual Pilot Pro ... 169.95
Throttle ... 129.95
Throttle Pro ... 169.95
Pedals+Nascar Rac. light. ... 99.95
Pedals Pro ... 169.95

Gravis
Gamepad ... 29.95
Analog ... 34.95
Analog Pro ... 44.95
Thunderbird ... 79.95
Firebird 2* ... 129.95
Grip + 2 Game Pads* ... 149.95
2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 sogar programmierbar

Logitech
Thunderpad ... 29.95
WingMan light ... 44.95
WingMan extreme ... 79.95
Warrior* ... a.A.

Microsoft
Sidewinder Pro ... 84.95
Sidewinder Pro+Fury ... 109.95

Thrustmaster
TM XL Action Control ... 59.95
TM FCS Flight 2 ... 119.95
TM F16 Flight ... 239.95
TM Weapon Control 2 ... 179.95
TM Formula T2 Lenkrad ... 219.95 P

Soundkarten

Ultrasound ACE ... 169.95
Ultras. Plug&Play ... 229.95
SB 16 VE IDE Plug&P. ... 169.95
SB 32 Plug&Play ... 239.95
SB AWE 32 Plug&Play ... 379.95
Yam. Wavetable Upgrade ... 189.95

PC-Games	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	**39,99**
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.)	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Bazooka Sue *	89,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuss 2 *	**69,99**
Bug! *	59,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Chronicles of the Sword	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Comm.& Conquer 1 (dt.)	79,99
Comm.& Conquer 1 (SVGA, dt.) *	89,99
Comm.& Conquer 2 (dt.) *	89,99
Comm.& Conquer Mission Disk (dt.)	25,99
Complete Onside Soccer	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader – No Regret (dt.) *	69,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	**99,99**
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Doppelkopf (dt.)	39,00
Down in the Dumps (dt.) *	**79,99**
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.) AKTION!	59,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
FPS Baseball '96	69,99

PC-Games	CD
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine *	**69,99**
Gene Wars (dt.) *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse *	39,99
Hardline (dt.) *	69,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	89,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	**89,99**
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megarace 2 (dt.) *	59,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Mutation of J.B. (dt.) *	99,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
NHL Hockey '97 *	79,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Nuke It *	49,99
Olympic Games	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
PBA Bowling	59,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer – The Darkening (dt.) *	**89,99**
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Scorched Planet *	69,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Sonic CD *	**59,99**
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Speed Rage	69,99
Spud (dt.)	69,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Starfighter 3000	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	39,99

PC-Games	CD
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	**69,99**
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.) *	75,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Fighter	**75,99**
Virtual Snooker	79,99
Vollgas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore, Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
White Lines: IndyCar 1 + Track Pack, Grand Prix 1, Super Karts	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
1942 – Pacific Air War	39,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces of the Deep (dt.)	**49,99**
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
Carrier Strike Force & Dawn Patrol	39,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	**29,99**
EarthSiege 1 (dt.) *	19,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.) *	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno + T.F.X. (dt.) komplett	39,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	**9,99**
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Klik & Play (dt.)	29,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 5 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	29,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden *	**19,99**
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Maximum Road Race	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Panzer General 2	39,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.) *	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Pole Position (dt.) nur PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Prisoner of Ice (dt., incl. Lösung)	**29,99**
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Simon the Sorcerer 1 (dt.) *	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.) *	29,99
Simon 1+2 Power Edition (dt.) *	49,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 6 (dt.) *	19,99
Space Quest 3 (dt.)	35,99
Star Trek: 25th Anniversary	29,95
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	39,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	**39,99**
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art	CD
10.000 Color Clips	39,99
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
D-Info 3.0	39,99
D-Route	29,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß *	**69,99**
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior (dt.) *	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Olympack Vol.2 (NEU!!!)	**79,99**

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	**79,99**
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
Yamaha YST M15-Lautsprecher	129,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Gravis Joystick "Firebird 2"	**139,99**
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	229,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Civilization 2	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Adventure-Buch	34,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Dungeon Master 2	19,95
Gabriel Knight 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
System Shock	19,95
The Dig	14,80
Urban Runner	19,95
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	19,95

Video CD's für MPEG / CDI

James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	**399,99**
Andretti Racing *	89,99
Cyberia	89,99
Formel 1 *	99,99
Gunship 2000 (engl.)	89,99
Myst *	89,99
Olympic Games	89,99
Resident Evil	**89,99**
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2 *	109,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K.	dt.	5,49
Allianzen		12 K.	dt.	4,99
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00

Wo Sie uns finden: Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111



Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

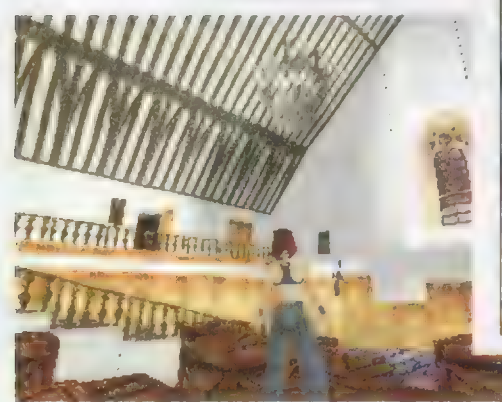




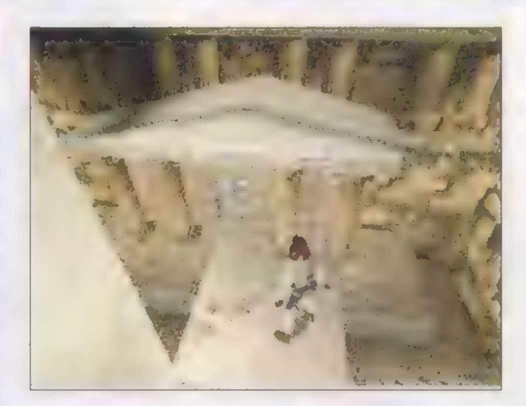
Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



Leckerbissen!







Hier schon mal einige Screens zu dem Game, das es in diesem Jahr sicher noch ganz bis an die Spitze der Hits schaffen wird: **Tomb Raider** von **Core Design**. Das was bisher zu sehen war, sieht geradezu genial aus: Powerfrau Lara – keine hangelt, springt, schwimmt und schießt so schön wie sie! Im nächsten Heft findet Ihr dann auch eine ausführliche Ägypten-Reportage, denn dort haben die Softwaremacher ihr künftiges Zugpferd vorgestellt.

Interplay macht 'nen Riß

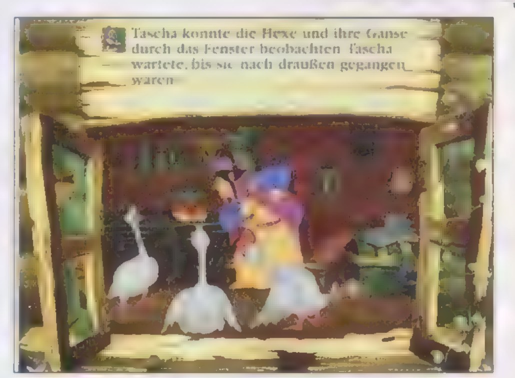
Vor einigen Tagen haben wir von PC Spiel nicht schlecht geschaut, denn es war uns nicht möglich, die Tür der Redaktion zu öffnen. Schuld war Interplay! Die Jungs hatten unseren Eingang unter einem Berg Previews begraben. Was sich alles in diesem Sammelsurium fand, könnt Ihr neben vielem anderen im CD-Magazin bewundern.

Cyber-Trunk



Du hockst vor dem PC, die Sonne scheint die vier Wände, in denen Du sitzt, verbrennen zu wollen. Das Quecksilber im Thermometer dehnt sich unaufhörlich nach oben aus. Aber das Schlimmste: Du hast Durst, die Kehle klebt und nichts zu trinken im Kühlschrank. No problem! Einfach mal im Netz nachschauen: Unter **http://www.gatorade.de** versteckt sich der allseits bekannte sportliche Durstlöscher. Wunderbar grün ist der Hintergrund, benetzt mit frischen klaren Wasserperlen – visuelles Durstlöschen, quasi. Sicher, es gibt auf dieser Site auch Tips zu Ernährung und Sport. Aber der Button mit der Aufschrift „Geschmacksrichtungen" scheint dann doch ein bisserl dämlich. Doch wer weiß, vielleicht erleben wir auch solche Zeiten noch, in denen ein Gatorade, Geschmacksrichtung Tropical Fruit, kurzerhand rübergebeamt wird. Wär' cool – oder vielleicht doch nicht?

Davidson's Magische Märchen



Davidson präsentiert seit einigen Wochen ein interaktives Märchen. **Baba Jaga und die Zaubergänse** soll Vorschulkindern das Lesen spielerisch beibringen. Ein russisches Volksmärchen dient als Vorlage: Tascha, ein kleines Mädchen, soll auf ihren Bruder aufpassen, aber drei Zaubergänse entführen den kleinen Niki und bringen ihn zur bösen Hexe Baba Jaga. Tascha kann ihn mit Hilfe von Phantasiefiguren retten. Opa Maus liest die Geschichte seinen Enkeln vor, und die Spieler können den Text am Bildschirmrand mitlesen. Etwa 25 Minuten Zeichentrickfilm und über 500 interaktive Gegenstände, die man anklicken kann, sind im Spiel enthalten. Ein weiterer Titel aus der Reihe *Davidson's Magische Märchen* ist ebenfalls vor einigen Wochen erschienen: **Imo und der König** basiert auf einem alten afrikanischen Märchen, in dem Imo später König werden will. Seine vielen Freunde, die er auf der Reise zum Palast gewonnen hat, helfen ihm bei dieser Aufgabe. Das zweite Märchen hat in etwa denselben Hintergrund und dieselbe Länge wie das erste, es sind jedoch nur etwa 100 anklickbare Elemente vorhanden. Die Titel werden für je 70 Mark von FUNSOFT vertrieben.





Schon Hare auf der Platte?

Haare auf den Zähnen - das kennen wir ja, aber auf der Platte? Genauso unlustig! Denn der Virus Hare, auch unter dem Namen Euthanasia bekannt, soll seit dem 22. August unterwegs sein und



nach der Meldung „HD Euthanasia by Demon Emperor: Hare Krishna, hare, hare ...“ (Baghwan-Gebetsspruch) die Festplatte löschen. Die EPG Unternehmensberatung GmbH will dem Erreger das Handwerk legen und stellt allen geplagten Anwendern eine kostenlose Entfernungsroutine zur Verfügung. Diese Sonderversion von **Turbo Anti Virus** enthält eine Erkennungs- und Entfernungsroutine, die speziell für den Hare-Virus entwickelt wurde. Zu finden ist das Teil im Internet in unseren verlagseigenen Sites **Tronic Media World**: **http://www.tronic.de/news/virenscanner.htm** und im PC Industrie Forum CompuServe (GO:PCINDF). Wer keinen Netzzugang hat, braucht sich nicht zu grämen, denn „Registrierte Anwender von Turbo Anti Virus, die auch im aktuellen Bezug des Programms sind, können sich die Routine kostenlos bestellen“, meldet EPG. Bezugsadresse: EPG Unternehmensberatung GmbH, Hans-Stießberger-Str. 3, 85540 Haar bei München, Tel.: 089/4610010, Fax: 089/46100155.



Ein wahres Kunststück

Der **tewi-Verlag** bringt jetzt einen Leckerbissen für alle Kunstfans heraus. Das Programm **KunstStück!** erklärt bis ins kleinste Detail die Geschichte der Kunst an hilfreichen Beispielen. Außerdem kann man sich über hundert Kunstwerke von berühmten Malern ansehen und auch bearbeiten. Komposition, Licht, Farbe und Perspektive können verändert werden, so daß das betreffende Bild einen völlig anderen Ausdruck erhält. Wer möchte, kann sich auch die einzelnen Methoden der Maler erklären lassen und sich ein „Bild“ davon machen, wie so ein Gemälde entsteht. Das Programm läuft unter Windows 3.1. und man braucht einen 486/25 mit 8 MB-RAM, SVGA, Maus und einem Double-





speed-CD-Laufwerk. Für ca. 90 Mark gibt's die Geheimnisse und Techniken der Meister im Fachhandel.

Design für alle Fälle

Persönliche Dokumente kann man nun ganz einfach gestalten. Visitenkarten, Glückwunschkarten, Umschläge und Postkarten, Briefköpfe, Flugblätter, Handzettel, Poster, Kalender, Spruchbänder, Bastelbögen - das alles ist mit **Print Artist**, dem ersten Titel in Sierras



neuer Heimanwender-Reihe, in Minutenschnelle zu erstellen. Behilflich sind dabei über 800 sofort druckbereite Vorlagen, eine riesige Grafiksammlung (6000 Cliparts und Fotos, 250 Rahmen und Bordüren) sowie über 100 neue Schriftarten. **Print Artist** von **Sierra** ist ab sofort für günstige 49 DM im Fachhandel erhältlich.

Und noch einmal in Deutsch

Und schon wieder hat Luke Skywalker schlechte Karten. Diesmal „auf deutsch“, denn die überarbeitete CD-Version vom Klassiker **Tie Fighter** bringt ihn in Schwulitäten. Das Game ist im Ganzen unverändert geblieben. Zur Freude der Spieler wurde allerdings die nervige Handbuchabfrage weggelassen. Und vor allen Dingen läuft das Spiel auch unter Windows 95, wenn auch mit einigen Schwierigkeiten.

Als Imperialist im Auftrag von Darth Vader kämpft man gegen die Rebellen und muß mit dem Tie Fighter zahlreiche Missionen bestehen. Der *X-Wing*-Nachfolger ist für 100 Mark im Handel erhältlich.



RAN AN DAS ABO



Jeder neue Abonnent der PC Spiel erhält dies von uns

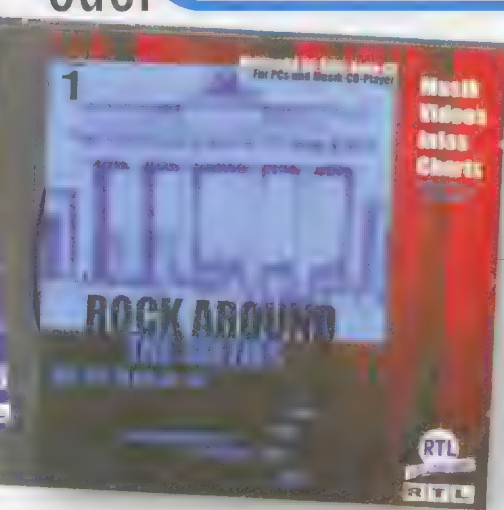
... einen dieser

RTL KLASSIKER

Rock around the Fifties



oder



Rock around the Sixties

Musik, Videos, Infos rund um die Swinging Fifties (1959-1959) und Sixties (1969-1969)

nur 10,– DM Zuzahlung!

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic.de



Verkehrte Welt



Nein, Ihr braucht das Heft jetzt nicht auf den Kopf zu stellen! **Verkehrte Welt** von **Ravensburger Interactive** bringt das Chaos auf den Bildschirm. Die Scherzkobolde haben die Welt in ein völliges Chaos verwandelt, und man muß nun zum Palast des Wissens marschieren, um in der Natur wieder für Ordnung zu sorgen. Schon im Vorspann ist alles verkehrt: Mit einem Pudel wird aufgeputzt und Haie schwimmen durch den Asphalt. Wenn man die Ungereimtheiten mit einem Klick beseitigt hat, erscheint ein Kobold, der das Spiel mit lustigen Sprüchen erklärt. Im Palast angekommen, warten auf die Kids viele knifflige Aufgaben, wie etwa Gegenständen den richtigen Namen zu geben oder lustige Rätsel zu lösen. Ist man den Scherzkeksen, den bösen Kobolden, einmal begegnet, werden sie nicht etwa abgeballert, sondern gemäß der Ravensburger Unternehmensphilosophie möglichst schnell angeklickt und landen im Käfig. Das Spiel ist geschafft, wenn man in den verschiedenen Etagen des Palastes alle Aufgaben gelöst hat – zur Belohnung gibt's dann eine Überraschung. Verkehrte Welt macht nicht nur Spaß, sondern fordert Schnelligkeit, logisches Denken und vor allem Konzentration von Kindern zwischen sechs und acht Jahren. Für ca. 98 DM gibt's das interaktive Wissensspiel.

Ungefährliche Experimente

Wer sich beim Herumexperimentieren seine Finger nicht mehr verbrennen will, sollte auf die digitale Hexenküche umsteigen. WinPhysik bietet fortgeschrittenen Physikschülern die Möglichkeit, komplexe Berechnungen und professionelle Schaubilder per Mausklick zu erstellen. Kompetente Infos zu den Themengebieten Elektrodynamik, Optik und Mechanik werden hier behandelt. Doch das ist noch nicht alles: Die neue Serie **WinFunktion** von **bhv Software** umfaßt auch die Unterrichtsfächer Mathematik, Chemie, Informatik, Astronomie, Biologie. Jedes der Programme ist für 29,80 DM erhältlich, Mathematik für 69,00 DM. *Wolfram Späth*



Beiß' rein, iss Tango

Sunflowers hat sich mal wieder einen besonderen Hintergrund für eine Wirtschaftssimulation einfallen lassen. Es geht darum, sich als Jungmanager einer Pommesbude bis in die Chef-Etage eines Fast-Food-Imperiums hochzuarbeiten. In **American Dreams** ist natürlich Phase eins die schwierigste. Hier muß man gegen alle Unbilden und Computer-Konkurrenz ankämpfen, um zumindest eine kleine, ordentliche, saubere und gut frequentierte Kette aufzubauen. Das Geld ist zu Beginn recht knapp, so daß man Personal nur in den untersten Chargen engagieren kann. Doch die Simulation gibt reichlich Gelegenheit, einigermaßen schnell erfolgreich zu sein. Es sind keine fiesen Gemeinheiten oder ein schnelles Aus – es gilt, die Regeln der klassischen Wirtschaftssimulation aufzugreifen und diese sinnvoll umzusetzen. Darüber hinaus lassen zahlreiche witzige Cartoon-Grafiken das Spaßbarometer sehr rasch nach oben schnellen.

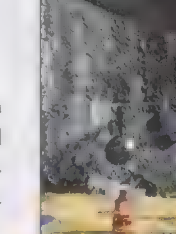


Strategischer Meuchelmord



In einer fernen Welt weit vor unserer Zeit gibt's wieder mal reichlich Zoff. Verschiedene Rassen streiten um die Vormachtstellung auf einem Terrain, das für alle ausreichen würde. Aber wie im richtigen Leben kommt es, wie es kommen muß: Die sonst so friedliebende Rasse der Kobrai, die mittels der „Industrial Reality Engines" für die Existenz aller sorgt, wird heftig von anderen befeindet. Der Hauptsitz, die Zitadelle, wird von den Pra'Min belagert. Den Time Slider benutzend, gelingt ihnen ihre Attacke gegen die Kobrai. Diese lassen sich das wiederum nicht gefallen und setzen Charon, den perfekten Meuchelmörder, als Geheimwaffe ein ... **Grolier** hat mit **Perfect Assassin** eine strategische Action geschaffen, die man unbedingt im Auge behalten muß.



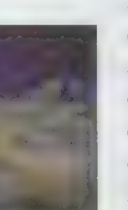


Viele, viele neue Mechs

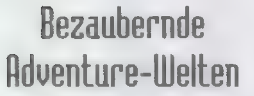
Kurzmeldung: Der Nachfolger von *MechWarrior* ist da. Stop. **Mercenaries** (Söldner) kommt im Oktober. Stop. Über 30 ausgefeilte Kampfmissionen in wunderbarem Ambiente mit wechselnden Wetterbedingungen erwarten den Spieler. Stop. Man wählt, ob ein Söldner gemanagt werden soll oder ob man gleich bei einer bestehenden Truppe anheuert, in der das Management und die einzelnen Vorgaben bereits getroffen wurden. Stop. Im Netzwerk- oder Modemmodus gibt's die Chance, sich gegenseitig zu übertreffen oder aber auch Allianzen zu schließen.

Kampf um die Erde

In diesem Jahr war es bisher ein wenig still um die Firma **Infogrames**, aber das soll sich jetzt noch vor dem Weihnachtsgeschäft ändern. Es gibt große Pläne, und eins der kommenden Produkte ist **Solar Crusade**, ein Action-Shooter, dessen erste Bilder Phantastisches versprechen. Technische Daten vom Feinsten und vollständig gerenderte 3D-Umgebungen in insgesamt acht Welten sowie sechs Geheimlevels werden angekündigt. Mehr Bilder vom Spiel und einen Abriß der Story findet Ihr im Magazinteil unserer Heft-CD.



Wieder da!



Einst gründeten sie die Firma **Microprose**: „Wild" Bill Healy und Sid Meier, der Schöpfer von Superhits wie *Civilization*. Der eine, „Wild" Bill, stieg schon vor einer ganzen Zeit aus und kehrte später mit der Firma **Interactive Magic** ins Spiele-Busineß zurück. Nun macht auch der andere, Sid Meier, einen neuen Laden auf. Die Firma heißt **Firaxis**, und natürlich will man dort „die besten Strategiespiele der Welt" entwickeln. Wir warten gespannt und schauen dauernd unter **http://www.firaxis.com/** im Internet nach, wie weit die Arbeit gediehen ist.

Neues von EA

Die Firma **Electronic Arts** gehört zu den Fleißigsten im Geschäft mit den Computerspielen. Kaum ein Monat vergeht, ohne daß nicht irgendeine Neuheit veröffentlicht wird, und beinahe immer handelt es sich um Erfolgstitel. Mittlerweile steuert man dort – wie überall – schon wieder aufs Weihnachtsgeschäft zu, und unser Korrespondent Derek dela Fuente nahm die Gelegenheit wahr, sich mit einigen Entwicklern bei EA über den nächsten Schwung Games zu unterhalten. Herausgefunden hat er dabei einiges über **Clandestiny**, das jüngste Projekt der *7th Guest*-Macher bei Trilobyte, über **McLaren at Le Mans**, ein tolles neues Rennspiel mit Action- und Simulationsmodi, sowie über **Rugby League**, den Versuch, eine hierzulande völlig unpopuläre Sportart in ein spannendes Computerspiel umzusetzen. Das ausführliche Gespräch mit den EA-Entwicklern kann im Magazinteil unserer Heft-CD nachgelesen werden.



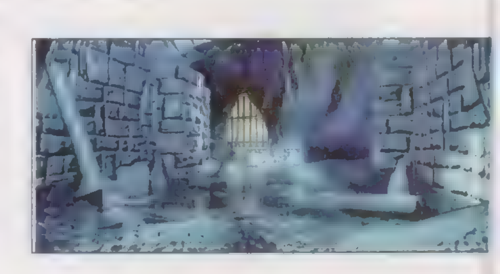
Bezaubernde Adventure-Welten

Philips begibt sich auf die Suche nach Atlantis. Nun, eigentlich heißt der Held dieses Adventures Nichols, Philips ist lediglich der Hersteller dieses mit farbenprächtigen Bildern ausgestatteten Programms. Besagter Alexander Nichols ist Archäologie-Professor, der nach zwanzigjährigem Studium rund um den Globus die legendäre versunkene Insel finden möchte. Wohl ein Traum jedes Wissenschaftlers und Abenteurers. Geht mit ihm auf die Reise zu den Osterinseln, wo ein alter Schamane kurz vor seinem Tod den Weg in ein uraltes Familiengrab freigibt.



Und genau hier fängt das Unergründliche, fast schon Unerklärliche an: Man entdeckt das Tor zu einer anderen Welt. **Time Lapse** bietet reichlich Gelegenheit für den Adventure-Freund, sich die unterschiedlichsten alten Kulturen näher anzuschauen und dabei logische Rätsel zu lösen. Ein etwas anderes Adventure ...







Die Installationshinweise finden Sie auf Seite 106

Hier müßte sich eigentlich die PC-Spiel-CD befinden. Wenn sie fehlen sollte, wenden Sie sich bitte an:

TRONIC-Verlag
Postfach 1870
37258 Eschwege

CD-Inhaltsverzeichnis 10/96

Demos
Absolute Pinball
Boong?!
Bundesliga Manager 97
F1 Manager
Hellbender
Indy Car Racing 2
Mission Cyberstorm
Pinball Construction Kit
Rendezvous im Weltraum
Return of Arcade
Road Rash
Schleichfahrt
Syndicate Wars
Z

Ausgewählte Shareware-Hits
ColorStar 2000
DrugKillers
Flynn Sprint
Genocide v4.10
Hollywood Murders
Llhore
Mega Peril Snake
Plasma Zone
Skyroad Xmas
Star Merc
Steelshot
StormFighter
Threat
TwinBlocks
Z-Max
Zong

GAME-Line
Arkanoid II
BFI Shot
Big Boss Tetris
Cartoon 96
Lester the Jester
Outbreak of War
VideoHi

Patches
ATF V1.14
Elisabeth I.
F1 Manager 1.2
Fighter Duel 1.92
Fugger 2
Heroes of Might and Magic Win95
Indy Car Racing 2 V1.0.2
Indy Car Racing 2 Win95
Pole Position CD
Pole Position PC
Tyrian v2.01

Magazin
Testberichte
jede Menge Previews und Reviews
Bazar
Reportagen und Berichte

Werkstatt
Dirty Little Helper V2.1
Dr. Hardware Sysinfo 2.64
DX4
Game Wizard
Terminate 4.0
PV2.51
Winzip 6.0
Gamers Help

Lupe: Cheats und Komplettlösungen
Missionsbeschreibungen: C&C GDI 1. Teil, Missionsbeschreibungen: C&C NOD, Tips: Chaos Overloards, Komplettlösung: Monthy Python – Quest for the Holy Grail, Tips: Wing Commander 4, neue Level für BCRacer, Descent, Descent 2, Micro Machines, Worms

Hau den Sack im Frack!

Die Jungs von **Gametek** hatten wohl 'nen Kasper gefrühstückt, als ihnen die Idee für **Mutant Penguins** (Erscheinungstermin: Oktober) kam. Die Story jedenfalls klingt escht witzisch: Schleimiggrüne Aliens beobachten das Geschehen auf der Erde. Ausgerechnet die „Wildtier-Show" ist es, die sie über die Empfänger in die Bleurgggh-Galaxis übertragen. In der Fernsehübertragung wird gerade ausgiebigst über Pinguine berichtet. Und so nehmen die Aliens an, die dominante Lebensform auf der Erde seien die Pinguine.

Später düsen die Aliens dann als schwarzbefrackte Südpolbewohner zur Erde, um sich gut getarnt unter den Rest der Bevölkerung zu mischen. Klar, daß das mehr als schiefgeht. Und vor allem die auf der Erde lebenden Pinguine sind richtig stinkig! Sie greifen flugs zu Bratpfannen und Baseballschlägern, um die dreisten Außerirdischen wieder zu vertreiben.

Erste Hilfe für Windows

Die Treiberprobleme von Umsteigern auf Win 95 scheinen endlich gelöst, denn auf der **TreiberCD** von **media verlags gmbH** findet man etwa 1500 Grafikkarten-, Soundkarten-, Drucker- und Scannertreiber für die gängigsten Modelle und zusätzlich neueste Sharewareversionen von Anti-Viren-Programmen. Im Paket von TreiberCD liegen auch noch eine Vollversion vom Hardware-Testprogramm **PC-Config 7.33** sowie zwei Demos von **Wing Commander IV** und **ranSoccer**.

Die Doppel-CD kostet ca. 30 Mark und ist ab sofort verfügbar.

Strategie in Ketten

Nachschub für taktikfreudige Panzerkommandanten kommt dieser Tage von SSI. Das Kettenfahrzeug-Epos **Steel Panthers** wird um eine Campaign-Disk erweitert, die drei neue Kampagnen und 35 zusätzliche Szenarien enthält. In gewohnter SP-Manier darf bei den Kampagnen jetzt das Afrika-Korps den Nil hinauf gegen die britische 8. Armee geführt werden, die Operation Barbarossa aus dem Jahr 1941 steht ebenso auf dem Programm wie die berühmte 4. Panzerdivision von General Patton bei ihrem Marsch durch Frankreich. Die Einzelszenarien schließlich führen von Europa bis an den Pazifik. Kein Muß für Hobbyspieler, aber interessant für historisch ambitionierte Strategen und SP-Besitzer, die ein Update auf Version 1.2 für Steel Panthers brauchen.



Phantasmagoria 2 rückt näher!



Bald ist es endlich soweit: **Phantasmagoria 2** steht kurz vor der Veröffentlichung!

Außer einem Exklusivvideo, das wir Euch ja schon in der Ausgabe 9/96 präsentieren durften, und einigen Screenshots rückt die Herstellerfirma immer noch nichts raus. Aber natürlich wollen wir Euch die aktuellsten Bilder zu **Sierras** Mega-Horror-Adventure nicht vorenthalten und haben Sie prompt hier abgedruckt. Seht selbst ...





Golfen mit „Wild Bill“

Kaum war die deutsche Niederlassung der Firma Interactive Magic in Gütersloh eingerichtet, gab's den ersten Besuch von Chairman Bill Stealy aus den USA, dem Ex-Flieger und einstigen Microprose-Mitbegründer, der gerne auch eine Karriere als Profi-Golfer eingeschlagen hätte. Dieser Vorliebe entsprechend, lud „Wild Bill“ zur Pressekonferenz in den Bielefelder Golfclub – ein vorgeschobener Grund, denn in Wirklichkeit ging es dem fanatischen Spieler nur darum, ein paar „Opfer“ aufzutreiben, die er beim Putten auf dem Grün oder beim Probespielen der angekündigten Online-Flugsimulation **Air Warrior II** haushoch schlagen könnte. Ausführlich über das Event und die übrigen Titel in Planung berichten wir übrigens im Rahmen der nächsten Ausgabe.



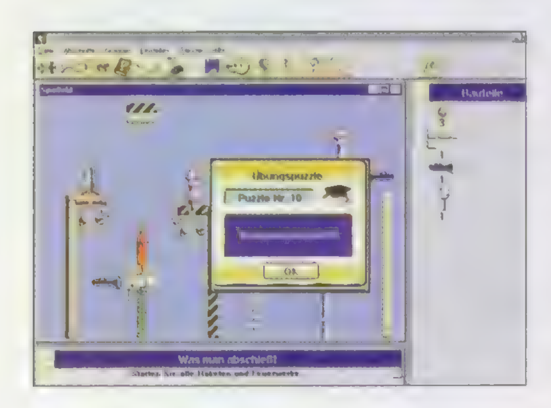
PythOnline

Wunderbare Welt des Netzwerks: **Monthy Python** ist offiziell online und präsentiert sich traditionell mit schwarzem Humor im Internet.

Unter der Adresse

http://www.pythonline.com

findet man den Server, der in Zusammenarbeit mit 7th Level gestaltet wurde. Neben Musik und Filmsequenzen kann man hier auch Sketche ansehen und sich im Fanshop Python-Memorabilien bestellen. Für alle Python-Fans, die gerne ein bißchen Zeit verschwenden, ein absolutes Muß.



Ich werd' Erfinder!

Sierra hat unter der Rubrik Edutainment einen Talentschuppen oder besser gesagt eine Kreativwerkstatt herausgebracht, in der sich alle möglichen und unmöglichen Maschinen erfinden lassen. Doch im Grunde versteckt sich hinter **Prof. Tims verrückte Werkstatt** nichts anderes als eine dritte Auflage von *Incredible Machine*. Logisch denken sollte derjenige schon können, der es fertigbringen will, mit Sierras Erfindungskisten Toast zu rösten, Heißluftballons vom Screen zu pusten oder Mäuse in Käfigen als Motorenantrieb zu benutzen.

Der Spieler hat die Möglichkeit, insgesamt 150 vorkonstruierte Puzzels in vier Schwierigkeitsstufen zu lösen oder unendlich viele Puzzels selbst zu erfinden. Die vielfältigen Bauteile jedenfalls lassen dazu alle Möglichkeiten. Gut gewählt sind auch die 20 Original-Soundtracks, die den Tüftler bei der Arbeit auf angenehme Weise begleiten. Allerdings ist die Altersbeschränkung mit 8–15 Jahren vielleicht doch etwas zu niedrig angesetzt, denn ein bisserl Gehirnjogging können wohl auch ältere Semester gut gebrauchen. (Systemvoraussetzungen: 486DX/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, Preis: ca. 90 DM)

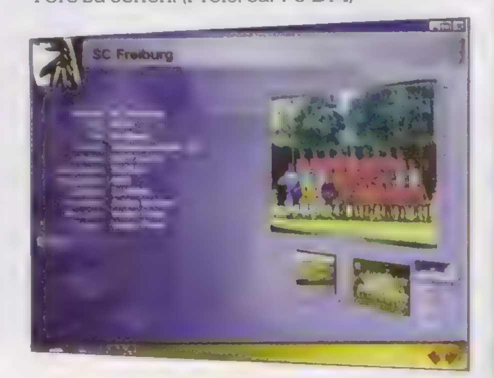


GEOSAISON

Aus der **GEOSAISON**-Reihe vom Verlag **Gruner+Jahr** sind drei weitere **City Guides** erschienen. Jetzt kann man nicht nur in New York, sondern auch in Paris, London und Rom 1500 Adressen von Hotels, Shops, Restaurants und Nightlife abrufen. Der City Guide ermöglicht es ebenfalls, die Adressen jederzeit auf einer interaktiven Landkarte zu zeigen, die auch einzeln aufgerufen werden kann. Insgesamt 25 Minuten Videosequenzen und etwa 600 Fotos machen die Silberscheibe zu einer runden Sache. Wer einen Internet-Zugang sein eigen nennt, kann sich neu hinzugekommene Infos ziehen, um up to date zu sein. Die CD-ROMs sind für 80 Mark im Buch- und Fachhandel zu beziehen.

ran SAT.1-Fußball

Ullstein Soft Media und **Sybex Multimedia** präsentieren die Multimedia-Bundesliga. ***ran*** **SAT.1-Fußball** enthält neben einer Datenbank, in der man nostalgische Informationen bis zur Saison 63/64 zurück, einen Rückblick auf die abgelaufene Saison und eine Vorschau auf die kommende abrufen kann. Mannschaftsinfos werden sogar von der jeweiligen „Hymne“ untermalt. Unter anderem gibt's ausgewählte Interviews und Videos sowie die zehn schönsten Tore zu sehen. (Preis: ca. 70 DM)



Virtuelle Schule



Im neuen Werk von **Sierra Coktel** werden nachhilfebedürftige Schüler von einem Außerirdischen namens ADI mit dem verpaßten Grundwissen vertraut gemacht. Doch auch Musterschüler und jene, die ihre Schulzeit schon hinter sich haben, dürften Gefallen an der Serie **Spielerisch Lernen mit ADI** finden. Das Ganze gründet auf einem Basisprogramm, das durch die betreffenden Zusatzsets zu erweitern ist. Das Basisprogramm beinhaltet einen Arbeitsplatz, den sich die Schüler selbst gestalten können und der schon verschiedene multimediale Anwendungen bietet. Als Erweiterungssets sind ADI JUNIOR (4–5 und 6–7 Jahre), ADI Mathe, ADI Deutsch, Englisch Multimedia sowie ein Multimedia-Atlas (je 1.+ 2., 3. + 4., 5.+ 6. und 7. + 8. Klasse) erhältlich. Englisch Multimedia bietet zum Beispiel eine Stunde interaktiven Film und Übungen zu den grammatischen Themen. Als Motivation für die Kids öffnen sich nach den in den Übungen erreichten Punktzahlen Spiele, darunter auch Inca I–II, Goblins 1–3 und Lost in Time. Das Produkt Englisch Multimedia plus Basisprogramm ist für 99 DM zu haben.



PC komplett

Otto will neuen Usern Starthilfe in Sachen Computern geben. Mit „Stecker rein und los" ist es beim PC leider noch nicht getan. Für 199 DM kommt der Otto-Servicetechniker ins Haus, schließt die Kiste an und kümmert sich auch um Treiber, Betriebssystem und Installation der benötigten Software.





Bretthupferl

von Martin Wehnert

Wat'n dat!?

Autor: Claude Weber; für 2–8 Spieler ab 12 Jahren; Hersteller: ASS, PF 100352, 70747 Leinfelden; Preis: ca. 39 DM

Leg es nieder

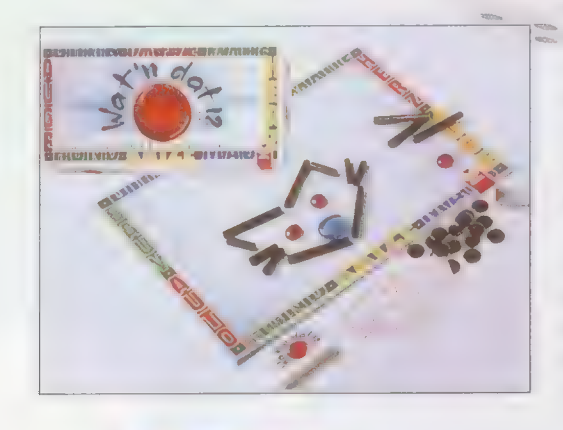
„Oh Gott, schon wieder so ein Spiel mit Wörter darstellen und raten!"

Zugegeben, ich hatte echte Vorurteile, als **Wat'n dat!?** zum ersten Mal bei uns auf dem Spieltisch landete. Und was da so aus der Schachtel purzelte, verstärkte meine Zweifel nur: ein blanker Spielplan, ein paar farbige Glassteine, Holzstäbchen in zwei Längen, ein Haufen Karten mit Begriffen, samt der unvermeidlichen Sanduhr. Und so was ist also auf der Auswahlliste zum „Spiel des Jahres 1996" gelandet. Na ja!

Wie immer geht es darum, daß die beiden Spieler einen Begriff darstellen müssen. Moment! Die *beiden* Spieler??? Tatsache, zwei Spieler ziehen einen Begriff, um ihn anschließend darzustellen. Dazu legen sie abwechselnd einen Stein oder Stab und versuchen, ein Bild zu erstellen, mit dem die Mitspieler etwas anfangen können. Um das ganze auch noch richtig schwer zu machen, dürfen sich die beiden dabei noch nicht einmal absprechen.

Die Mitspieler rufen lautstark durcheinander, was ihnen zu dem gelegten „Kunstwerk" einfällt. Fällt innerhalb der knappen Zeit der gesuchte Begriff, erhalten Rater und Darsteller je einen Punkt, und ein neues Team ist an der Reihe.

Asche auf mein Haupt, mein Vorurteil lag völlig daneben. Nach einer hektischen, mit viel Radau und Gelächter angefüllten Stunde legten wir Wat'n dat!? endlich beiseite. Aber sicher nicht für lange!



Reibach & Co

Autoren: Alan R. Moon, Mick Ado; für 2–5 Spieler ab 12 Jahren; Hersteller: F.X. Schmid, PF 1465, 83204 Prien/Chiemsee; Preis: ca. 18 DM

Tapferes Schneiderlein

Ein kleines, aber feines Wirtschaftskartenspiel ist von der Jury „Spiel des Jahres" auf die „Auswahlliste 1996" gesetzt worden. Bei **Reibach & Co.** dreht sich mal wieder alles um den schnöden Mammon. Ganz im Stile von Abzocker Schneider und Konsorten steigen wir aber gleich ins ganz große Geschäft ein: Die Millionen verdient man nun mal nicht mit Brötchen backen. Also ran an Gold, Glücksspiel, Immobilien, Öl oder Devisen. Zehn solcher Busineß gibt es, in die sich die Spieler einkaufen können.

Drei Busineßkarten liegen immer offen auf dem Tisch. Drei Aktionspunkte darf ich ausgeben, wenn ich an der Reihe bin. Eine Karte aufnehmen (ein Punkt), lieber verdeckt vom Stapel ziehen (zwei Punkte) oder eine Busineßkarte als Zeichen meines Engagements vor mir auslegen (ein Punkt). Wie ich das kombiniere oder mehrfach durchführe, ist meine Sache, also ist es auch möglich, erst mal drei Karten aufzunehmen, um später auszulegen.

Hier stecke ich aber schon mitten im Dilemma, das dieses Spiel letztlich so reizvoll macht. Eigentlich möchte ich alles gleichzeitig: Karten aufnehmen und auch gleich vor mir ausbreiten. Im Nachlegestapel versteckt lauern nämlich die Reibachkarten. Wird hiervon die vierte aufgedeckt, wird sofort gewertet. Ein Busineß, das nur ich ausliegen habe, bringt mir schlappe vier Millionen für mein Monopol. Muß ich mich mit anderen, etwa um die Mehrheit bei Öl, streiten, bekommt der Spieler drei Millionen, der hier die meisten Karten ausliegen hat. Eine Million bringt noch das zweitstärkste Engagement, der Rest geht leer aus. Daß ich schon seit drei Runden wirklich tolle Karten aufgenommen habe und eigentlich viel mehr Öl auf der Hand halte, nutzt mir nichts. Nur was vor mir liegt zählt.

Insgesamt bietet Reibach & Co. ohne allzu großen taktischen Anspruch ein schönes flottes Kartenspiel, mit dem auch Monopoly-Hasser sicher ihren Spaß haben werden.

In Kürze ...

Magic-Autor Richard Garfield hat erneut zugeschlagen. Für die Fantasyfreunde gibt es bereits **Magic**, Horror kommt auf bei **Vampire** und jetzt sind endlich die Fans von Science-fiction und Cyberpunk an der Reihe: **Netrunner** heißt sein neuestes Werk, bei dem ein Spieler als Netrunner versucht, das System der Corporation des Gegners zu knacken.

Nach erstem Anspielen und verschiedenen Berichten wird Netrunner sicher ein Highlight unter den mittlerweile viel zu vielen verschiedenen Trading-Card-Games.

Der angeschlagene Spieleverlag ASS hat bereits Vergleich angemeldet. Daß man in so einer Situation auch zu unlauteren Mitteln greifen kann, mußte Karsten Adlung mit seinem Eigenverlag leidvoll feststellen. Sein absoluter Renner **Speed** (siehe PC Spiel 3/96) war von Autor Reinhard Staupe zuvor als Prototyp zu ASS geschickt und dort abgelehnt worden. Um so überraschter waren Adlung und Staupe jetzt, als sie das neue Auto-Quartett von ASS in die Finger bekamen. Bei den **Ferrari Power Cards** gibt es nämlich eine Spielmöglichkeit, die nahezu identisch mit Speed ist. Karsten Adlung hat bereits Kontakte zur Spiele-Autoren-Zunft aufgenommen. Gemeinsam soll geprüft werden, ob nicht vielleicht ein Musterprozeß angestrengt werden kann.


LIQUID
...BAD GROOVE !!
AUF DER SUCHE NACH DEM
ULTIMATE MIX
HI, MOSES!
Play the Funk!
Das einzige Adventure mit Groove!
Nunk Town ist in Aufruhr. Schon wieder läßt der mächtigste Mann der Stadt, Graf Voiddospunk, eine Razzia in den Musikclubs durchführen und sämtliche Platten einkassieren. Auch Moses Viders weiß, was das bedeutet: Der Graf, dieser Mann, von dem es heißt, daß er niemals tanzt, wird einen seiner berühmt-berüchtigten DJ-Wettkämpfe veranstalten. Diesmal nimmt Moses die Herausforderung an. Noch nie hat jemand den Mann des Grafen, den mysteriösen Sir Noise, bisher besiegt. Aber Moses ist sich sicher: Unter all den Scheiben, die der Graf zusammengerafft hat, muß es ihn geben – den ULTIMATE MIX! Doch, wo ist das geheime Lager des Grafen? Und wie kommt Moses hinein? Dieser Sound, und der Sieg wäre ihm sicher. Funky Utopia, One Nation Under a Groove!
ULTIMATE MIX
Audio CD
Der komplette Soundtrack
CD-ROM
- Ca. 200 MB Animationen und AVIs
- Große Adventure-Umwelt mit unterschiedlichen Musikclubs, Straßenschluchten, Wohnräumen
- Icongeführte Gespräche mit diversen Charakteren
- Knifflige Rätsel und Ingames, Objekt-Inventory
- Ausgezeichnete SVGA-Grafiken von FILIPS, dem Zeichner des Original-Comics (erschienen im alpha-comic verlag, Nürnberg)
- Über 20 Minuten speziell für Ultimate Mix komponierte Musik in CD-Qualität von Axel Kroell (Komponist & Produzent) Arthur Baker (Co-Produzent), Featuring: Kurtis Blow, Afrika Bambaata, Grandmaster Flash, Mele Mel, ILL Breed, Sharissa Dawes u.a.
- On-Screen-Text und Handbuch in Deutsch
Games 4 Europe
TARGET
Marlboro Music
FUNSOFT
CD-ROM-Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax 0 55 23/6 47 94
P&C 1996 Marlboro Music is a Division of IDE International Design & Entertainment GmbH. All rights reserved



Fergus McNeill führt das SCi-Team an

Sales Curve Interactive



Große Pläne

Mit Spielen wie Kingdom O'Magic und Gender Wars hat sich die Firma SCi in den letzten Monaten ganz schön nach vorne gearbeitet. Aber das war nur ein Anfang, wie Fergus McNeill, der Kopf der Firma, unserem Korrespondenten Derek dela Fuente verriet.

Knapp 60 Leute sind bei Sales Curve Interactive (SCi) mittlerweile mit der Entwicklung neuer Computerspiele beschäftigt; die Firma hat ihre Büros in Southampton in England und wird von Fergus McNeill geleitet, der die Fäden zu allen Projekten in seiner Hand hält. Mit den eigenen Fortschritten des letzten Jahres ist man bei SCi hochzufrieden, ohne daß man sich auf irgendwelchen Lorbeeren ausruht. Schon steht ein bunter Strauß von Neuentwicklungen kurz vor der Fertigstellung, und schon vor Weihnachten sollen unter anderem ein Action-Adventure, ein Rennspiel sowie einer der heißesten 3D-Shooter, die je zu sehen waren, in den Regalen der Händler landen.

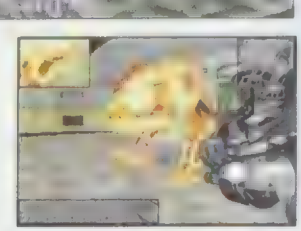
XS zum Beispiel, ein Game, das durchaus in der Tradition der berühmtesten 3D-Ballerspiele steht, soll viel mehr bieten als lediglich ein weiteres Abenteuer aus der First-Person-Perspektive. Ein weiterer Titel ist **SWIV 3D** - ebenfalls ein Ballerspiel, allerdings eher in der Tradition von Titeln wie *Terminal Velocity*. Ein gleichnamiges Produkt gab es übrigens schon für 8- und 16-Bit-Konsolen, woran sich bestimmt einige gerne erinnern. Und **Carmageddon** lautet der Name des neuen Rennspiels, das Games wie *Wipe Out* und *Destruction Derby* massive Konkurrenz machen soll.

Ausführliche Previews zu allen drei Titeln enthält der Magazinteil der aktuellen Heft-CD. Darüber hinaus hatten wir Gelegenheit, uns mit SCi-Boß Fergus McNeill zu unterhalten, der interessante Details über die Entwicklung bei SCi verriet.

***PC Spiel:** Zwei Fragen gleich zu Anfang: Wie habt ihr es eigentlich geschafft - vor allem bei XS -, so geringe Verpixelung zu erreichen? Und was steckt hinter der bemerkenswerten Künstlichen Intelligenz?*

Fergus McNeill: Die ursprüngliche Größe beim Texture-Mapping macht den Unterschied. Wir verwenden sehr große Texture-Maps im Gegensatz zu relativ kleinen, die dann über eine ganze Wand aufgezogen werden. Und natürlich spielt auch die sorgfältige Ausführung der Texture-Maps eine große

















Rolle. Außerdem haben wir das große Glück, mit ein paar äußerst talentierten Künstlern zusammenzuarbeiten.

Der Knackpunkt bei der Künstlichen Intelligenz ist folgender: Die verschiedenen Wesen sind in ihren Aktionen nicht begrenzt; sie stehen nicht einfach herum und greifen dich blind an, wenn du in ihre Nähe kommst, sondern sie verfügen auch über eine Art von Selbsterhaltungstrieb und haben eine Menge überraschender Tricks auf Lager. Sie wollen dich besiegen, aber sie sind ihrerseits nicht einfach bereit, für dieses Ziel zu sterben. Der ursprüngliche Plan war, ein Solo-Spiel zu gestalten, das einem Deathmatch so ähnlich ist, als hätte man tatsächlich Zugang zu einem Netzwerk.

Es fällt auf, daß eure Games ein paar wirklich hübsche Videosequenzen aufweisen, die sich prima ins Spiel einpassen und nicht nur „kosmetisch" wirken. Wie macht ihr das?

Alle Full-Motion-Video-Anteile werden von uns selbst in einem Studio gedreht. Und wir haben uns die größte Mühe gegeben, sie an den geeignetsten Stellen – speziell bei XS – ins Spiel zu integrieren. Es gibt ein paar hochinteressante Clips, die das Spiel in der Art eines roten Fadens zusammenhalten – aber mehr möchte ich noch nicht verraten!

Verrätst du uns noch ein wenig über SWIV 3D?

Wir haben einige der Originalideen aus SWIV, das Grundkonzept und die Art, wie gespielt wird, übernommen. Dann haben wir das Game ausgeweitet, technisch auf den neuesten Stand gebracht und noch verbessert. Was die Steuerung angeht, kommen wir der Leistungsfähigkeit der Konsolen sehr nahe. Und die Künstliche Intelligenz ist auch hier hoch und reagiert auf die Spieleraktionen. Je nachdem, wo man fliegt, tauchen mehr oder weniger Gegner auf. Es kommt alles darauf an, wirklich gut mit dem Joystick oder der Tastatur umzugehen. Wenn du viele Bodenziele ausläßt, dann wirst du feststellen, daß sie jede Menge Panzer und Truppen ausspeien, die die Sache wirklich schwer machen. Dinge vorherzusehen, das ist der Schlüssel!

Wir sind davon überzeugt, daß unsere Umgebungsengine sehr, sehr fortschrittlich ist: Alles wird in Echtzeit berechnet und bietet jede Menge Detail – so wie bei Fraktalgrafik. Und alles wird natürlich berechnet und sieht realistisch aus, nicht nachgemacht. Es gibt auch umfassende Tiefenberechnungen, so daß die Dinge fließend größer und kleiner werden, wenn du dich ihnen näherst oder von ihnen entfernst. Allerdings sieht das Spiel nur einen Solo-Modus vor.

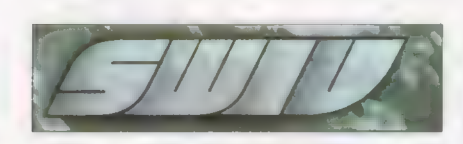
Und zum Schluß würden wir gerne noch etwas über Carmageddon erfahren ...

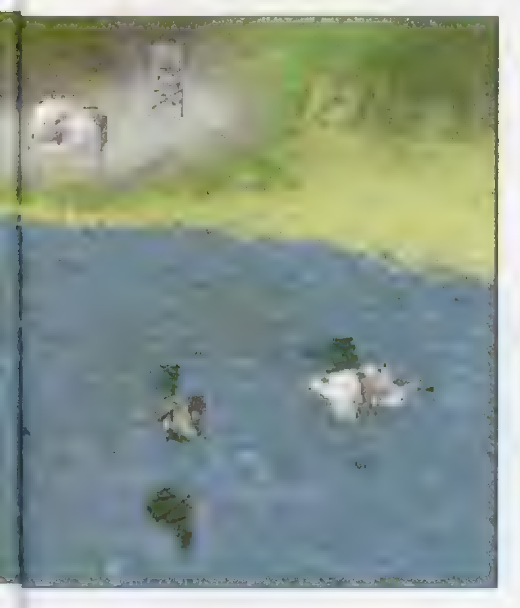


Nur ein kleiner Teil der SCi-Crew

Es ist kein Nonsens-Rennspiel. Es gibt sogar Managementaspekte, obwohl der eigentliche Spaß natürlich im Rennen selbst steckt. Los geht's mit einem der größten Fahrzeuge mit Vierradantrieb. Alle Fahrzeuge im Rennen haben eine eigene Kollisionsprüfung. Gewinnen tut der, der als erster ankommt, aber das heißt nicht, daß man nicht auch andere Wagen rammen und von der Strecke befördern darf, denn das ist ein Teil des Spaßes und nachgeordnetes Spielziel. Ein paar wirklich tolle Effekte werden mit herumliegenden Extras erzielt. Das Fahrverhalten der Renngefährte ist so realistisch, wie man es sich nur denken kann. Beim Start bringst du die größte Kraft auf die Strecke, aber je schneller du wirst, desto mehr nivelliert sich das – das ist anders als bei allen anderen aktuellen Rennspielen. Es ist schnell, hart, zermürbend und voller ausgefeilter Ideen, wie man sie noch nie gesehen hat.

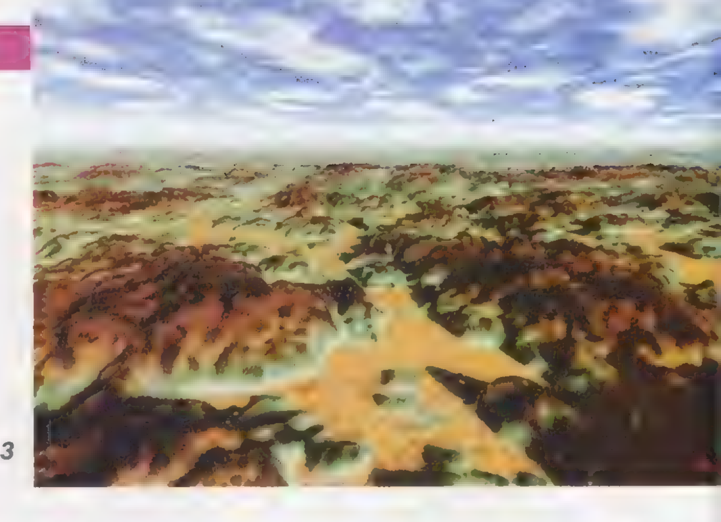
ddf







Fliegende Indianer



Comanche 3





F-22 Lightning

„Es gibt viele Apaches, aber nur unseren Comanche!" So lautet ein geflügeltes Wort bei Novalogic, der Firma, die in erster Linie für ihre Helikopterkampfsimulation bekannt ist. Nun legt man dort nach und kündigt gleich drei neue Produkte an.

Es war im Jahre 1992, als die englische Firma Novalogic mit einer bahnbrechenden 3D-Technologie reüssierte, die speziell für die Landschaftsdarstellung in Flug- und Panzersimulationen Erstaunliches zu leisten imstande war. Das System wurde auf den Namen Voxel Space getauft und steckte unter anderem im überaus erfolgreichen Helikopter-Game *Comanche*. Die jüngsten Spiele der Firma basieren nun auf einer Weiterentwicklung dieses Systems, und noch vor Weihnachten sollen drei Titel in den Händlerregalen stehen. Voxel Space 2 verspricht noch realistischere Landschaftsdarstellung mit mehr Detail, erheblich ausgedehnteren Terrains und zusätzlichen Freiheitsgraden der Bewegung in Luft- und Bodenkampfsimulationen.

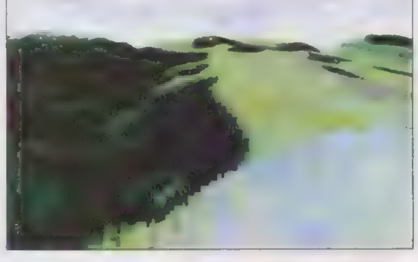
Wahrscheinlich noch im September soll **F-22 Lightning II** fertiggestellt werden. Der gleichnamige Jet gehört zum Modernsten, was die militärische Luftfahrttechnik zu bieten hat, und Novalogic hat alles getan – zum Teil mit Hilfe von Lockheed-Originalunterlagen –, um auch das Flugmodell so realistisch wie möglich zu gestalten. Neben dem Solospiel sollen auch umfangreiche Mehrspieleroptionen geboten werden.

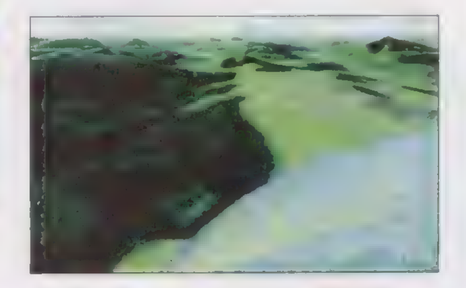
Comanche 3 wird Novalogics Erfolgsserie von Helikoptersims um eine völlig neu überarbeitete Version bereichern. Vor allem an den Mehrspieleroptionen wurde gewaltig gefeilt, bis zu acht Leute können nun im Netz gegeneinander antreten. Und fürs Doppelspiel über Modem oder Direktverbindung gibt's spezielle Kooperationsmissionen.

Armoured Fist 2 schließlich eröffnet die Chance, im Kampfpanzer M1A2, der ebenfalls mit riesigem Rechercheaufwand so realistisch wie möglich umgesetzt wurde, Platz zu nehmen. Nur Spiegeleier, bestätigt Pressesprecherin Liz Henshaw, könne man auch in der Wüstenhitze noch nicht auf ihm braten.

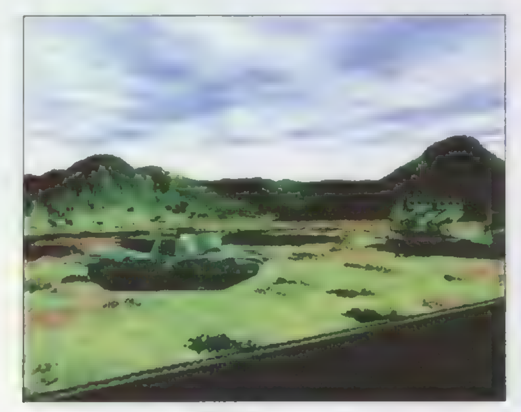
Hinter vorgehaltener Hand wird außerdem verraten, daß man die Geschäfte bei Novalogic beträchtlich ausweiten und im nächsten Jahr auch Spiele weit entfernt vom Genre militärischer Simulationen entwickeln wird. Darauf darf man wohl ruhig gespannt sein.

sma

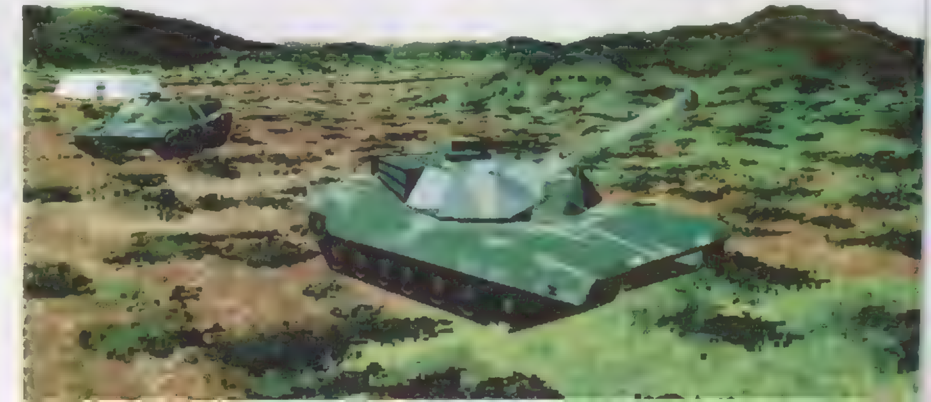


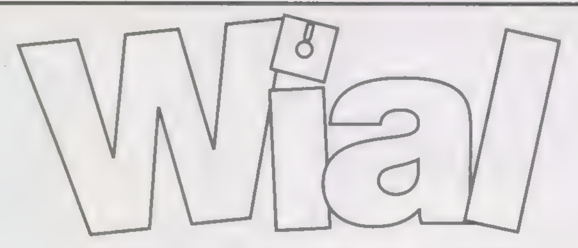


Voxel Space gegen Voxel Space 2: Der Unterschied fällt sofort ins Auge



Armoured Fist 2





Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.–DO. $9^{00}–18^{00}$, FR. $9^{00}–17^{00}$

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. $10^{00}–18^{00}$, Sa. $10^{00}–14^{00}$ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. $9^{00}–13^{00}$ + $13^{30}–18^{00}$
Sa. $9^{00}–12^{00}$ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Golsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo.–Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x8

PC/IBM-Disketten

Titel	Preis
DELTA V. 3.5	
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT	
MEPHISTO GIDEON KOMPL DT	
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL DT	
SIM TOWER KOMPL DEUTSCH	
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT. *	79,90
3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	29,90
7TH GUEST	
11TH HOUR KOMPL DT	
ABUSE KOMPL DT	
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	
ACES OVER EUROPE CLA[illegible]	
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	29,90
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL VERS	
AH 64 D LONGBOW KOMPL DT (ORIGIN)	
AIR BUCKS DT ANLEITUNG	
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH *	75,90
ALBION INCL LÖSUNGSHEFT KOMPL DT	
ALIEN INCIDENT DT. ANLEITUNG	49,90
AL UNSER JR ARCADE RACER/WIN 95 KP DT	
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL DT	
AMERICAN ARCADE KOMPL DEUT[illegible]	
ANCIENT EMPIRES KOMPL DEUT[illegible]	
ANGEL DEVOID DT ANLEITUNG	
ANVIL OF DAWN KOMPL DT	
ARMORED FIST KOMPL DT	
ASCENDANCY KOMPL DEUTSCH	
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT	
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	
ATF US (ORIGIN) KOMPL DEUTSCH	
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH	69,90
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT ANLEITUNG	
BAD MOJO DT ANLEITUNG	
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A	
BAKU BAKU ANIMAL DT. ANLEITUNG	49,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL DT *	
BARYON DT ANLEITUNG	
BASEBALL PRO 96 SEASON -SIERRA-	69,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	29,90
BATTLEDROME KOMPL DEUTSCH	
BATTLEGROUND ARDENNES (EMPIRE)	
BATTLEGROUND WATERLOO	
BATTLEGROUND GETTYSBURG (EMPIRE)	
BATTLEISLE 2 INKL SCEBNRY ERBE TITAN K.D	
BATTLEISLE 3 INCL LOSUNGSBUCH K.D	
BATTLERACE DT ANLEITUNG	
BATTLES IN TIME (QQP)	
BETRAYAL AT KRONDOR DT ANLEITUNG	
BIING! KOMPL DT	
BIOFORGE CLASSICS KOMPL DEUTSCH	
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT ANL	
BLEIFUSS KOMPL DT	
BLEIFUSS 2 KOMPL. DEUTSCH *	59,90
BLOWN AWAY KOMPL DEUTSCH	
BOONG KOMPL. DEUTSCH *	49,90
BRAINDEAD 13	
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL DT	
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	24,90
BURIED IN TIME JOURNEYMAN 2 KOMPL DT	
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	
CAESAR I DT ANLEITUNG	
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	49,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL DEUTSCH	
CARRIER STRIKE FORCE & DAWN PATROL K.D	
CAVELAND DT. ANLEITUNG	59,90
CHAOS OVERLORD KOMPL DT *	
CHESSMASTER 4000 TURBO	
CHESSMASTER 5000 WIN95	
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL LÖSUNG K DT	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL DT	
CIVILIZATION II ENGL VERSION	
CIVILIZATION II KOMPL DEUTSCH INC LOSUNG	
CIVIL WAR KOMPL DEUTSCH	
CIVNET KOMPL DEUTSCH MICROPROSE	
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH *	69,90
CLIF DANGER DT ANLEITUNG	49,90
COMBAT C[illegible] INKL GUNSHIP 2000 HISTORY LINE & [illegible]AMPAIGN	29,90
COMANCHE INKL MISSION 1 & 2 KOMPL.DT	39,90
COMMAND ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	
COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH *	89,90
COMMAND & CONQUER K.D INCL LOSUNGS	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL VERS	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	
CONQUEROR AD 1086 KOMPL DT	
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL DT	
CREATURE SHOCK DT ANLEITUNG	
CRUSADE (GREENWOOD) KOMPL DEUTSCH	
CRUSADER - NO REGRET - KOMPL DT *	
CYBERIA	
CYBERIA 2 KOMPL DEUTSCH	
CYBERJUDAS DT ANLEITUNG	
CYBERMAGE -DARKLIGHT AWAKENING- K. DT.	29,90
CYBERSPEED DT.ANL	
CYBERSTROM KOMPL DEUTSCH	
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL DT	
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	69,90
DAS AMT KOMPL DT	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	69,90
DAY OF TENTACLE [illegible] MANISION II KOMPL DT	35,90
DEADLINE DT ANLEITUNG	45,90
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH *	79,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL DT	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	69,90
DER REEDER KOMPL DT	24,90
DESCENT DT ANL	29,90
DESCENT - LEVELS OF THE WORLD	29,90
DESCENT 2 DT ANL	69,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT ANL	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH *	79,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG KOMPL. DEUTSCH	79,90
DIE HARD TRILOGY DT ANLEITUNG *	75,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE KOMPL. DT.	29,90
DISCWORLD KOMPL DT	69,90
DISCWORLD 2 -MISSING PRESUMED- DT.ANL. *	74,90
DOWN IN THE DUMPS OMPL. DEUTSCH *	75,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL DT	49,90
DSA DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL DT	29,90
DA[illegible] STERNENSCHWEIF KOMPL SEUTSCH	29,90
DOGZ - SCREENSAVER	
DUNE II BATTLE OF ARAKIS - KOMPL [illegible]	
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL DT *	
DUNGEON MASTER 2 + LOSUNG KOMPL DT	
EARTH WORM JIM I + II KOMPL DT	
[illegible]WORM JIM ACTIVISION- WIN 95 K.D	59,90
[illegible]GE KOMPL DEUTSCH	29,90
[illegible] SIEGE II KOMPL DEUTSCH	79,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	24,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
ELISABETH I INCL LOSUNG KOMPL DEUTSCH	
ENTOMORPH	
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	
F 1 MANAGER 96 KOMPL [illegible] (SW2000)	
F 117 A NIGHTHAWK DT ANLEITUNG	
FANTASY GENERAL - SSI - KOMPL DEUTSCH	
FAST ATTACK KOMPL DT	65,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL DT	49,90
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	19,90
FIREFIGHT DT ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL DT	39,90
FLIGHT COMPILATION INCL WINGS OF GLORY, 1942 PACIFIC AIR WAR, F-14 FLEETDEFENDER	
FLIGHT UNLIMITED KOMPL DT	
FLUGSIMULATOR 5,1 KOMPL DEUTSCH	
FLUGSIMULATOR 5,1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY HONK KONG	39,90
FLIGHT SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A	
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT ANL	
FLIGHTSIMULATOR SCENERY MADRID	
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A	
BAO-FLIGHT SHOP FUR FS 5.1 DT ANL	
FORMULA ONE GRAND PRIX (POWERPLUS)	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	89,90
FORMULA ONE GRAND PRIX II ENGL.VERSION	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	299,90
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	29,90
FREDDY PHARKAS DT ANL	19,90
FRITZ 4 (WIN) CHESSBASE - K.D	129,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 K DT INCL LÖSUNGSBUCH	85,90
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH *	65,90
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH *	79,90
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GOLDEN GATE KILLER KOMPL. DEUTSCH	69,90
GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF D.A.	49,90
GREMLIN COLLECTION INCL NIGEL MANSELL ZOOL I, LOTUS TURBO 3, PREMIER MANAGER	
HANSE DE LUXE KOMPL DEUTSCH	
HARDBALL 4	
HARDLINE KOMPL DEUTSCH	
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL DEUTSCH	
HEXEN DT ANL	
HEXEN DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	
HIND KOMPL. DEUTSCH	75,90
HI-OCTANE & WING COMMANDER II	39,90
HISTORY LINE 1914 1918 CLASSIC KOMPL DT	19,90
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH	24,90
HUMANS II - EVOLUTION - DT ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL DEUTSCH	39,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL DT	59,90
HUGO SCREENSAVER	35,90
HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH *	69,90
I HAVE NO MOUTH, BUT I MUST SCREAM DT. A.	39,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER KOMPL. DEUTSCH *	89,90
INCA I KOMPL DEUTSCH	29,90
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS *	24,90
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	49,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT ANL *	79,90
ISHAR TRILOGY DT ANLEITUNG	24,90
JAGGED ALLIANCE + LOSUNG KOMPL DT	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL *	89,90
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	
JURASSIC PARK	
KAISER DE LUXE KOMPL DT	
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D	
KICK OFF 1996 (VIRGIN) WIN 95 DT ANLEITUNG	
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	
KINGS QUEST 7 + LOSUNG KOMPL DT	
KLICK N PLAY KOMPL DEUTSCH	
KNIGHT OF XENTAR KOMPL DT	
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DEUTSCH	24,90
KYRANDIA 2 HAND OF FATE DT ANLEITUNG	
KYRANDIA 3 MALCOMS REVENGE KOMPL DT	
LANDS OF LORE DT ANL	
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LAST DYNASTY KOMPL DT	
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT ANL	
LEMMINGS 3 -A [illegible] W OF LEMMINGS D.A	29,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	79,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	
LITIL DIVIL	
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL DT	
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	24,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL DEUTSCH (SIERRA)	
LUCAS ARTS TOB ADVENTURE INK INDY 4 DAY O TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	
MAGIC OF ENDORIA KOMPL DEUTSCH	
MAGIC THE GATHERING *	
MADE IN GERMANY COLL INCL ANSTOSS, STERNENSCHWEIF BATTLEISLE II KPL DT	39,90
MAD TV II KOMPL DEUTSCH *	85,90
M.A.G.I KOMPL DT	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL DEUTSCH	29,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT ANL	29,90
MASTER OF ORION II *	69,90
MECHWARRIOR II INCL EXPANSION KOMPL DT	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT ANL	79,90
MEGA RACE 2 DT ANLEITUNG	[illegible]90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL DT	59,90
MICROCOSM	19,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL DT	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL DT	59,90
MONTY PYTHON - QUEST FOR HOLY GRAIL	69,90
MONTY PYTHON COMPL WASTE OF TIME	29,90
MORTIMER (WIN95) - LUCAS ARTS	65,90
MUPPETS INSIDE DT. ANLEITUNG *	65,90
MYST KOMPL DEUTSCH	59,90
NASCAR RACING DT HANDBUCH	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NAVY STRIKE	29,90
NBA LIVE 96 DT ANL	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	29,90
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	49,90
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION DT HANDB	79,90
NHL ICEHOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	9,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT HANB	
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	9,90
NORMALITY INC KOMPL DT	
NORTH & SOUTH	
OLYMPIC GAMES DT ANLEITUNG	
OLYMPIC GOLD DT ANLEITUNG (BMG)	59,90
OLYMPIC SOCCER DT ANLEITUNG	65,90
ONSIDE SOCCER DT ANLEITUNG	59,90
ORGANIC ART SCREENSAVER DT ANLEITUNG	59,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
ORIONBURGER DT ANLEITUNG *	
OUTPOST 1.5 KOMPL DEUTSCH	
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	39,90
PATRIZIER KOMPL DEUTSCH	
PC GAMES CHEAT	
PBA BOWLING (WIN95)	
PERFECT PINBALL DT ANL	
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A	
PGA TOUR GOLF 94 DT. ANLEITUNG	9,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT SOCCER	
PINBALL 3 D VCR (21ST CENTURY) DT ANL	
PITFALL MAYAN ADVENTURE (WIN 95) K.DT	
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	24,90
PLANER II KOMPL DEUTSCH *	
POCAHONTAS -INTERAKTIVES FILMBUCH- K.DT.	69,90
POLE POSITION F1 KOMPL DT	
POLICE QUEST COLLECTION	
POLICE QUEST S.W.A.T DT ANL	
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	
POOL CHAMPION	
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D A	
POWERPLAY HOCKEY DT ANLEITUNG	
PRIMAL RAGE DT ANLEITUNG	
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V SIERRA) K.D	
PRIVATEER - CLASSIC - DT ANLEITUNG	
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- KOMPL. DT. *	85,90
PRISONER [illegible] ICE KOMPL DT + LOSUNGSB	
PRO PINBALL - THE WEB - DT ANL	
PSYCHIC DETECTIVE DT ANLEITUNG	
PSYCHO PINBALL	
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	
RADIX DT ANLEITUNG	
RAN SOCCER KOMPL DT	
RAN TRAINER 1 KOMPL DT	
RAN TRAINER 2 KOMPL DT	
RAYMAN DT ANLEITUNG	
REBEL ASSAULT KP.DT./DT UNTERTITEL	
REBEL ASSAULT II KOMPL DT	
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	69,90
RETURN TO ZORK DT ANL	29,90
RIDDLE OF MASTER L KOMPL ENGL VERSION	
RIDDLE OF MASTER LU K.D INCL LOSUNGSB	[illegible]90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIPPER KOMPL DT	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION KOMPL. DEUTSCH	29,90
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH *	79,90
RUSSELSHEIM KOMPL DEUTSCH	
S-ZONE (800 STADTE FUR SIM CITY 2000!!)	
SAFECRACKER DT ANLEITUNG *	
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	
SAM & MAX HIT THE ROAD LUCAS ARTS- K.D	
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *	39,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL DEUTSCH *	
SCHLUMPFE TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D	
SEALTEAM	
SEAWOLF SSN 21	
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	19,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL DEUTSCH	29,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANGHAI GREATEST MOMENTS KOMPL DT	29,90
SHANNARA KOMPL DEUTSCH	75,90
SHATTERED STEEL DT. ANLEITUNG *	69,90
SHELLSHOCK DT ANLEITUNG	
SHIVERS & MAUSMATTE	[illegible]90
SIEDLER CLASSIC KOMPL DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	69,90
SILENT HUNTER KOMPL DT	79,90
SILENT THUNDER KOMPL DEUTSCH	85,90
SIM CLASSICS 2 INKL SIM FARM SIM EARTH A-TRAIN	49,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR II K.D INCL LOS.-BUCH	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT ANLEITUNG	29,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE BUCKS DT ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK & SYSTEMSHOCK	39,90
SPACE HULK II -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS	85,90
SPACE MARINES KOMPL DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	
SPACE QUEST 6 INCL LOSUNGSBUCH K DT	
SPEED HASTE DT ANLEITUNG	
SPEED RAGE DT ANLEITUNG	
SPYCRAFT THE GREAT GAME	
STARCONTROL 3 *	
STAR RANGERS KOMPL DEUTSCH	
STAR TREK DEEP SPACE NINE HARBRINGER	
STAR TREK TNG EPISODE GUIDE *	
STAR TREK KLINGON	
STAR TREK 25TH ANNIV./SPRACHAUSGABE	
STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	
STAR TREK JUDGEMENT RITES (WHITE LABEL)	
STAR-TREK WARRIOR SET OMIPEDIA, KLIN-LEXI	69,90
STARFIGHTER 3000 DT ANLEITUNG	79,90
STARWARS COLLECTION INCL REBEL ASSAULT X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT	59,90
STEEL PANTHERS DT ANLEITUNG SSI	29,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	39,90
STROM KOMPL DT *	
STRIKE COMMANDER CLASSICS	
SU 27 FLANKER INCL MAUSMATTE	
SUPERSTREETFIGHTER II TURBO DT ANL	
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT ANL	29,90
SYNDICATE WARS - DOS/WIN95 KOMPL. DT. *	79,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	29,90
T.F.X & INFERNO KOMPL DEUTSCH	
TAILCHASER DT ANLEITUNG	
TALISMANN KOMPL DEUTSCH	
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT ANL	
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL DT	
THE DIG KOMPL DEUTSCH INCL LOSUNGSB	
THE HIVE WIN/95	
THE RAVEN PROJECT INCL MAUSMATTE	
THINK "X" DT ANL	
TIE FIGHTER ENHANCED KOMPL DEUTSCH	
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	75,90
TIME GATE KNIGHTS CHASE KOMPL DT	
T-MEK KOMPL DT	69,90
TNN FISHING 96 DT ANLEITUNG	69,90
TIME PARADOX DT. ANLEITUNG *	69,90
TOM & JERRY KOMPL DT	55,90
TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH *	69,90
TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH *	69,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL DEUTSCH	69,90
TOY STORY -INTERAKTIVES FILMBUCH- K. DT.	69,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
TRACERS KOMPL. DEUTSCH	59,90
TUNELAND	19,[illegible]
TURRICAN 2 DT ANLEITUNG	29[illegible]
TV SPORTS BASKETBALL + 2 GAMES DT ANL	14,90
ULTIMA VII COMPILATION DT ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VII - THE PAGAN - CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	69,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT ANL	79,90
ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
UNDER A KILLING MOON DT. ANLEITUNG	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT ANL	
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) KOMPL DT	
US NAVY FIGHTER CLASSIC	
VICTORY -STRATEGIESPIEL- DT. ANLEITUNG	29,90
VIKING CONQUEST KOMPL DEUTSCH *	
VIRTUAL CORPORATION DT ANLEITUNG	
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT ANLEITUNG	
VIRTUAL KARTS DT ANLEITUNG	
VIRTUAL POOL	29,90
VIRTUAL SNOOKER DT ANL	
VOLLGAS KOMPL DT	
WACKY WHEELS	
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	
WARCRAFT II EXPANSION CD KOMPL DT	
WARCRAFT II NEUE LEVELS & ADD-ONS	
WARCRAFT II INCL LÖSUNGSBUCH K.D	
WARHAMMER SHADOW OF HORNED RAT K.D	
WARRIORS DT ANLEITUNG	
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT	
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH	
WESTWOOD COLLECTION INKL LANDS OF LORE KYRANDIA I & II / DUNE 2 DT VERSION	89,90
WHITE LINES COLL: INDY CAR RACING, SUPER-KARTS, GRAND PRIX I DEUTSCHE ANLEITUNG	59,90
WIN SKAT KOMPL DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	9,90
WING COMMANER II - CLASSIC	29,90
WING COMMANDER III KOMPL DT CLASSIC	39,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	79,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF . . KOMPL. DT. *	24,90
WOLFPACK KOMPL DEUTSCH	24,90
WORMS KOMPL DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA KOMPL DT	35,90
WWF- WRESTLEMANIA: ARCADE GAME DT. ANL.	29,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM DT. ANL. *	79,90
X WING COLLECTORS KOMPL DT	
"Z" (BITMAP BROTHERS) KOMPL. DEUTSCH	74,90
ZORK NEMESIS INCL LÖSUNGSBUCH KPL DT	

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	Preis
BACKPACKER: WELTREISEINFOTAINMENT K. DT.	59,90
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	9,90
BEATCLUB 1968	14,95
BEATCLUB 1970	14,95
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL DT	
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT LEXICON A-Z	
CINEMANIA MS 96 / WIN95 ONLY	
CLINT EASTWOOD	
D-ATLAS 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	
D-INFO	[illegible]90
D-INFO 3.0	35,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	
D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND	39,90
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	
D-MAIL NACHRICHTENVERSAND	
D-STEUER (TAXMAN)	
EVOCATION KOMPL DT (NAVIGO)	
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL DT	
HAWKING EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D	
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	
LE LOUVRE GEMÄLDE & PALAST - KOMPL DT	
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	
N-TV JAHRESRUCKBLICK 1995 KOMPL DT	
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT ANL	
PEGASUS VOL 3,0 KOMPL DT	
PEGASUS WINDOWS 95 VOL II	
PLAYBOY SCREEN SAVER	
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	
ROCK N ROLL YEARS FIFTYS	14,95
STING "ALL THIS TIME"	69,90
THE QUEST -DIE HERAUSFODERUNG- K. DT.	24,90
VERMEER (NAVIGO)	
VISTA PRO WINDOWS VERS 3 KOMPL DT	
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES	
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! KOMPL DEUTSCH	
WORLD CUP CHAMPION 1930 - 1994	14,95

PC-Zubehör/Joysticks

Titel	Preis
ALFA TWIN -JOYSTICKUMSCHALTER-	49,90
FCS MARK II FLIGHT STICK - THRUSTMASTER	
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER	
FORMULA T2 LENKRAD THRUSTMASTER	
GRAND PRIX 1 -THRUSTMASTER LENKRAD- *	169,90
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL NHL 96	
GRAVIS GRIP PADS (2 STUCK)	
GRAVIS ANALOG PRO TRANSPARENT	
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL FURY	79,90
PFCS PRO FLIGHT STICK TRUSTMASTER	219,90
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER	219,90
SOUNDBLASTER 32 PNP DT HANDBUCH	
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR	
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER	
WEAPON CONTROL WCS MARK II	
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER	
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER	
LOGITEC WINGMAN EXTREM	
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT HANDB	
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	
FIREBIRD (GRAVIS)	
GRAVIS GAME PAD	
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS	
SCREENBEAT ACTIVBOXEN	
TAIFUN AKTIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	
YAMAHA D[illegible]AVETABLE DT HANDB	
YAMAHA [illegible]IND EDGE DT HAND	
YAMAHA [illegible] SUB WOOFER DT HANDB	199,90

JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

10/1996

Serie: Jobs im Business

Früh übt sich ...

Spielend Geld verdienen – nur ein schöner Traum? Träume lassen sich verwirklichen! Die Frage ist nur: wie? Cool down – Ihr habt ja uns. In einer neuen Serie zeigen wir Euch einige Beispiele, wie funny Arbeit sein kann.

Folge 1

Produktmanager

Als Frank Michaelis noch Frankilein gerufen wurde – damals, als er noch mit der Trommel seine Runden um den Weihnachtsbaum drehte – hatte der erfolgreiche Produktmanager schon mit Computern zu tun.

Erblich vorbelastet durch seinen Vater, war Klein-Franky stolzer Besitzer eines Commodore PET 2001 mit satten 4 K RAM. „Ja, das Teil hatte wirklich phänomenale Zugriffszeiten," grinst er verschmitzt, „als Speichermedium diente damals natürlich noch ein schnöder Kassettenrecorder – unglaublich, daß der PET sogar in manchen Firmen für die Finanzbuchhaltung eingesetzt wurde!"

Space Invaders war total angesagt, als Michaelis anfing, zum Gymnasium zu gehen. Und dort hat er es auch nur gut aushalten können, weil seine Schule eine der ersten war, die Informatikkurse anbot. BASIC und Pascal gehörten zum Unterrichtsinhalt, aber: „Das Spannendste war die Programmierung einer Aufzugssteuerung, natürlich auch grafisch umgesetzt. Dabei hat man 'ne Menge über die prinzipielle Funktion des Computers gelernt, was im Zeitalter von Win95 sehr hilfreich sein kann."

Spiele waren für den künftigen Produktmanager nur ein schöner Zeitvertreib. „Wir hatten 'ne Menge Spaß mit Spielen wie *Summer Games, Winter Games, Impossible Mission, Zaxxon* ..." Franks Blick schweift lächelnd in die Ferne, bevor ihm wieder mal das beinahe Unglaubliche bewußt wird: „Ich hatte echt keinen Schimmer, ob mir das Spielen etwas für die Zukunft bringt! Da denkt man auch nicht drüber nach, glaub' ich."

Erst einmal war ja auch das BWL-Studium angesagt, aber auch damals konnte Frank Michaelis die Finger nicht vom Computer und den Games lassen. *Leisure Suit Larry* und *Civilization* hatten zu dieser Zeit stets einen festen Platz auf seiner Platte. Und außer auf Games hat sich Frank während des Studiums besonders auf den Marketingbereich konzentriert, da ihm diese Vorlesungen am interessantesten erschienen.

Frank Michaelis, 31



Wie bei fast jedem, herrschte auch bei Frank in seiner Studentenzeit Geldknappheit. Um dem abzuhelfen, entschied er sich für das Naheliegendste und programmierte Handheld-Computer für die Lagererfassung. „Staubtrocken, wurde aber gut bezahlt", spricht's und runzelt die Stirn.

Nach Beendigung des Studiums stellte sich natürlich sofort die zentrale Frage: Was tun? „Als Marketing-Rookie denkt man natürlich zuerst an einen Karrierestart bei einem der großen Markenhersteller von Lebensmitteln oder an eine Unternehmensberatung", erzählt er von den ersten Schritten in die berufliche Laufbahn.

Doch dann sah der mittlerweile 31jährige (der Oktober ist sein Geburtsmonat, PC Spiel wünscht Dir alles Gute, Frank!) im Stellenmarkt die Anzeige von Microprose: „Product Manager gesucht".

Die Bewerbung war schnell geschrieben, und tatsächlich ließ die Einladung zum Vorstellungsgespräch nicht lange auf sich warten. Frank erinnert sich: „Bei dem Termin ging es echt locker zu, ganz anders als bei den übrigen Gesprächen. Das war genau mein Ding, das wußte ich sofort."

Kaum eine Woche später begann der Traum in der Fantasywelt der Spiele, und er saß im Flieger nach England, um die neuesten Games der Microprose Ltd. unter die Lupe zu nehmen. Das Glück leuchtet auf seiner Nasenspitze, als er weitererzählt: „Gerade noch Student, jetzt plötzlich in der Business Class! Da saß ich nun mit den Producern, Programmierern und Designern, besprach einzelne Features der Produkte, wie Verpackung und Handbuch aussehen sollten. Ich war echt mächtig stolz, bei der Entwicklung eines kommenden MPS-Hits dabeisein zu können!"

Insgesamt drei Jahre hielt es ihn als Produktmanager bei Microprose: „Diese Zeit war unglaublich! Es ist so viel passiert, daß ich darüber ein Buch schreiben könnte."

Seit Juli '96 ist Frank Michaelis nun Marketing-Manager bei Interactive Magic Deutschland. Kein Geringerer als „Wild Bill" Stealy, der mit Sid Meier 1984 Microprose gründete, hob das Label aus der Taufe. Seine Vision: Interactive Magic wie vormals Microprose zu einem der größten Computerspiele-Publisher zu machen. Und Frank sagt dazu mit einem spitzbübischen Lächeln und einem Blitzen in den Augen: „Interactive Magic Deutschland wird alles daran setzen, Bills Vision zu verwirklichen!" ┘

sat

Nächstes Mal

Programmierer

Live-Rollenspiel in Tschechien



Während die meisten Menschen im Sommer ihre Bäuche unter der Sonne auf irgendeiner Touristeninsel braten, durchleben einige kreativere Köpfe ein wildes Abenteuer nach dem anderen. Nein, die Rede ist nicht von Sex-Abenteuern, sondern von Live-Rollenspielen!

Behandlung eines Verletzten durch einen Heiler

Brettspiele hatten während der Kampfpausen Hochkonjunktur

Unter der Leitung des Dungeon Masters Peter Orlt trafen sich jüngst unter der heißen Sonne des Monats Juli Rollenspieler aus nahezu allen Ecken Deutschlands in der Tschechischen Republik. Ganze 14 Tage kostbare Urlaubszeit verschlang das Fantasy-Spektakel mit dem verheißungsvollen Namen *Die Rückkehr der Dunkelelfen*. Besonderes Glück hatten die Gewinner des PC-Spiel-Wettbewerbs aus der Ausgabe 6/96, denn sie durften, von den An- und Abreisekosten einmal abgesehen, völlig umsonst an dem Schauspiel teilnehmen.

Wie bei jedem anderen Live-RPG auch, hatten sich die rund hundert Teilnehmer große Mühe bei der Kleidungsgestaltung gegeben. Schwere Kettenhemden, liebevoll genähte Magier-Gewandungen und scheppernde Schuppenpanzer machten den Spielern unter der brennenden Sonne teilweise schwer zu schaffen.

Aber nicht nur die Helden hatten mit der Hitze zu kämpfen, sondern auch die ungewöhnlichen blauen(!) Orks (kurz Blorks) innerhalb des nahezu vier Kilometer langen Tals, das es zu erkunden galt. „Was sind denn blaue Orks?“ werden sich jetzt wahrscheinlich viele Rollenspiel-Enthusiasten fragen. Die Antwort bekamen auch die Spieler erst nach tagelanger Erkundung: Eine Maschine aus einer anderen Dimension reproduzierte am laufenden Meter neue Orks, die jedoch an einem kleinen genetischen Defekt litten und von daher eine blaue Hautfarbe aufwiesen.

Das Lager dieser Übeltäter konnte lange Zeit nicht ohne Probleme angegriffen werden, da der Gestank, der von den Blorks ausging, extrem unerträglich war und sogar der Gesundheit schadete. Hier war dann die Interaktion der Spieler gefragt, und so wurde schnurstracks eine Heilerin damit beauftragt, einen Tee



Solche unschuldig dreinblickenden Händler entpuppten sich später oftmals als Diebe

Einige der Kämpfer besaßen wahrlich prächtige Rüstungen und Waffen

08/15-Zelte aus dem Otti-Katalog gab es hier zum Glück nicht!





Enosh, der Silbermondgardist, gegen einen Blork



Der Magier Mumpitz hatte eines der schönsten Gewänder

Andarien

Nur ein toter Ork ist ein guter Ork!



zu kochen, der zumindest den Hustenreiz für kurze Dauer lindern konnte. Teamarbeit war also angesagt, und wer nur mit dem Schwert oder einer Axt umzugehen vermochte, hätte ohne Hilfe der magiekundigen Begleiter wohl schnell ins Gras beißen müssen.

Was aber hatte es mit den sagenumwobenen Dunkelelfen auf sich? Diese Antwort konnten alle erst geben, nachdem ein Zwergentrupp losgezogen war und in einem im Tal befindlichen (improvisierten) Dungeon einen Kristall aus der Wand gerissen hatte. Der Durchgang zum Dunkelelfenreich wurde daraufhin geöffnet. Zwerge, Menschen und Elfen guckten gleichermaßen verdutzt, und eine Auseinandersetzung mit den unterirdisch lebenden Dunkelelfen (oder auch Drows) schien unausweichlich.

Ein ganz besonderes Lob hat der Veranstalter für seinen Gebrauch von technischem Equipment verdient. Mit riesigen Leinwänden, über die des Nachts gemorphte Monster flimmerten, und schaurigen Licht- und Soundeffekten wurde für viel Atmosphäre gesorgt.

Dungeon Master Peter Orlt hat für das nächste Jahr ein weiteres Rollenspiel angekündigt. Unter der Nummer 0303959385 erfahrt Ihr auf Wunsch Näheres. Die Teilnahme an einem Live-Rollenspiel ist die etwas andere Urlaubsgestaltung und sollte von jedem mal ins Auge gefaßt werden.

Viele freie Minuten wurden für Waffentraining verwendet

Lediglich beim Check-In der Abenteurer am ersten Tag der Veranstaltung gab es teilweise heftige Organisationsschwächen. Die Notebooks mit den Spielerdaten gaben ständig ihren Geist auf, sei es wegen der schwankenden Stromversorgung aus einem Kompressor oder wegen eines Betriebssystemfehlers (Vater Gates läßt grüßen!).

Trotz dieser Probleme und der etwas schwerfälligen Interaktion einiger Spieler konnte man bei der *Rückkehr der Dunkelelfen* eine Menge Spaß haben.



tri



Rollenspiele

Mauern, Monster u

Dünn gesät waren in letzter Zeit die Neuerscheinungen auf dem Gebiet der Rollenspiele. Wer jedoch nicht auf die für Ende des Jahres angekündigten Titel warten will, muß nicht verzweifeln. Unsere Marktübersicht stellt die Perlen des Genres vor.

Fantasy und was es sonst noch gibt

Goblins, Trolle, Hobbits, Elfen, Zwerge und finstere Orks – Fantasy-Welten geben den idealen Hintergrund für gelungene Rollenspiele ab. Nur Science-fiction-Themen haben es bisher geschafft, mit ähnlich interessanten Hintergrundgeschichten aufzuwarten.

Rollenspiele gibt es schon fast so lange, wie es überhaupt Computerspiele gibt." – Mit diesem Satz ist man versucht, einen Artikel über diese Games anzugehen. Auch wir haben das soeben getan. Ganz richtig ist diese Aussage trotzdem nicht. Denn die ersten Rollenspieler zechten schon Tage und Nächte durch, bevor überhaupt jemand bemerkte, daß Computer auch zum Spielen da sind. Hier geht es aber trotzdem ausschließlich um PC-Computerspiele.

In die Rolle eines anderen schlüpfen und so die spannendsten Abenteuer bestehen, das macht Rollenspiele aus. Der Hauptunterschied zu Adventures, für die das eben Gesagte ebenfalls gilt: Der Held eines Rollenspiels ist nicht etwa ein flacher Allround-Held, sondern weist individuelle Charaktereigenschaften auf. Da gibt es muskelbepackte Haudegen, listige Diebe, weise Magier und geschmeidige Kämpferinnen. Jeder Charakter hat eigene Stärken und Schwächen, die geschickt eingesetzt werden müssen.

Weil an verschiedenen Stellen eines Rollenspiels unterschiedliche Talente von Nutzen sein können, zieht bei klassischen Rollenspielen nicht ein einsamer Held, sondern eine wackere Gruppe los. Die geschickte Zusammenstellung dieser Gruppe (oder „Party") ist der erste wichtige Schritt zum Erfolg. Im Laufe des Spiels sammeln die Recken Erfahrung und werden geschickter. Ein kleiner Goblin, dessen Anblick am Anfang noch für lautes Zähneklappern sorgte, wird dann zur leichten Beute, die man kurz enthauptet, um die Goldmünzen des Toten einzustecken. Von den so erbeuteten Schätzen kauft man sich dann ein neues Langschwert oder ein Kettenhemd.

Und natürlich lernen auch die magisch begabten Charaktere im Laufe der Zeit neue, immer mächtigere Zaubersprüche. Die Helden werden also ständig kräftiger und wagen sich mit der Zeit tiefer in die Verliese hinab, wo in verwinkelten Labyrinthen immer wüstere Monsterhorden warten. Doch nicht nur kreischende Orks lauern dort, auch geheimnisvolle Nachrichten und sprechende Wände geben dem Spieler in seltsamen Versen Rätsel auf.

Rollenspiele – ein vergessenes Genre?

Wenn man die Neuerscheinungen der letzten Monate anschaut, kann man die gelungenen Rollenspiele an weniger als einer Hand abzählen. Auf ein Game, das mit innovativen Ideen und brillanter Technik für wirklich frischen Wind im Genre sorgt, wartet die Rollenspielergemeinde aber weiterhin.

Für Herbst und Winter sind einige vielversprechende Games angekündigt – **Daggerfall** zum Beispiel, das bisher ungeahnte Handlungsfreiheiten bieten soll, **Lands of Lore 2**, von dem jetzt schon wunderhübsche Screenshots existieren, die Vollendung der **DSA**-Trilogie zum Superpreis von 50 DM oder **Dungeon Keeper**, wo das Thema auf den Kopf gestellt wird und man die Monster im Kampf gegen eine Party von Abenteurern führen wird.

Preiswert

Alle von uns vorgestellten Budget-Games können es mit den Neuerscheinungen der letzten Monate noch gut aufnehmen, wenn auch vielleicht die Technik nicht ganz auf dem neuesten Stand ist.

Mal ganz anders

Ein verblüffend guter Shareware-Klon von Lands of Lore ist **Megrim's Rache**. Blockgrafik, aber witzig: Das ist **Omega**! Viel Story und komplexe Kämpfe findet man in **The Aerthe Chronicles**.

Anfang der achtziger Jahre buhlten zwei Games, aus denen erfolgreiche Serien werden sollten, um die Gunst der Spieler: **The Bard's Tale** bot opulente Grafik und ein geradliniges Gameplay ohne Schnörkel. **Ultima** war eher traurig anzusehen, aber mit vielen Feinheiten geradezu detailverliebt und bot überdies ab dem zweiten Teil eine schöne Story.

Welcher der beiden Serien man den Vorzug gab, war zur großen Zeit des C-64 geradezu eine Glaubensfrage. Heute muß auf jeden Fall jedes gute Rollenspiel eine tolle Grafik und eine spannende

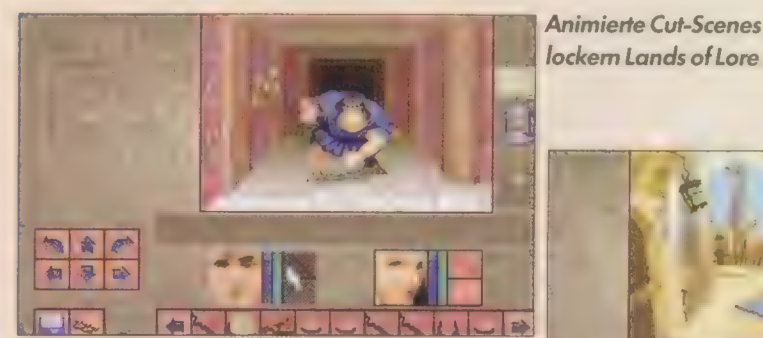
nd Magie

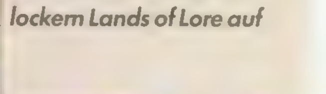
Deutschmeister

Als erstes deutsches Produkt im von amerikanischen Entwicklern dominierten Rollenspielgenre schaffte **Das Schwarze Auge** einen Riesenerfolg. Die Spielwelt Aventurien ist schier grenzenlos mit zahllosen Städten über und gefahrvollen Dungeons unter der Erde. Zwei PC-Computerspiele gab es bisher, ein drittes wird in diesen Tagen fertiggestellt. An Story, Grafik und Engine wurde von Mal zu Mal kräftig gefeilt, und die Komplexität ist erstaunlich: In kaum einem anderen Game werden so viele Charakterwerte berücksichtigt – vom Aberglauben über die Höhenangst bis zum Jähzorn. Um so erfreulicher ist's, daß auch der zweite Teil jetzt günstig erworben werden kann.

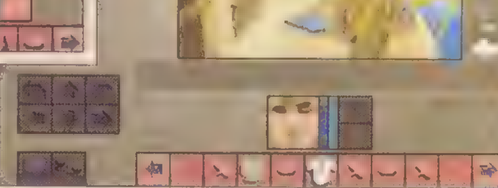
Einsteigertip: Lands of Lore

Schöne Animationen, eine ausgedehnte Welt oberhalb der Erde, superleichte Bedienung und die Konzentration auf die wesentlichen Elemente – so sieht unsere Empfehlung für Einsteiger aus. Wer noch kein abgebrühter Dungeon-Profi ist, sollte unbedingt zugreifen und sich rasch noch **Lands of Lore** zulegen. Für die Wiederveröffentlichung auf CD spendierte Westwood dem Game sogar eine stimmungsverbessernde englische Sprachausgabe. Das Spiel gibt's sowohl in einer Budget-Version als auch im Rahmen einer Kompilation gemeinsam mit weiteren Supertiteln wie **Dune II** und der **Kyrandia**-Trilogie.





Animierte Cut-Scenes lockern Lands of Lore auf



Einer der ersten Vorboten des Unheils, das bei Lands of Lore über die Lande kommt

Zuwenig Neues

Vor fünfzehn Jahren erschien das erste Game der **Wizardry**-Serie, jetzt gönnt man den Spielern eine neue Episode: **Wizardry Gold**. Das Game ist ziemlich schwer, weiß aber durchaus zu gefallen: Eine mehrere Mann große Party ficht die Kämpfe nicht in Echtzeit, sondern nach einem in Runden aufgeteilten Kampfsystem aus. Wer allerdings **Wizardry VII** besitzt, das als Budget-Spiel für rund 20 Mark zu haben ist, sollte vielleicht lieber verzichten – für den deutlich höheren Preis von Wizardry Gold wird zuwenig Neues geboten.

Story haben, um die Gunst der Fans zu erlangen. Gerade die Geschichten wurden immer raffinierter, ziehen Spieler meist von der ersten Minute an in ihren Bann und überraschen im weiteren Verlauf mit unerwarteten Wendungen – wie zum Beispiel bei **Das Schwarze Auge 2: Sternenschweif**, wo dem Spieler gleich zu Beginn zwei Charaktere entgegentreten, die ihm widersprüchliche Geschichten über einen geheimnisvollen Salamanderstein erzählen. Oder bei **Ultima 7**, das mit einem Mord beginnt. Und **Lands of Lore** fängt mit der Drohung einer finsteren Hexe an, der dann auch schnell geheimnisvolle Begegnungen und erste Taten folgen.

Einsteigerfreundliche Titel haben meistens einen linearen Handlungsverlauf: Die Abenteuer sind in einer festgelegten Reihenfolge zu bestehen. Zu dieser Gruppe gehören die meisten weniger komplexen Titel wie **Stonekeep** oder **Anvil of Dawn**, auch wenn gerade hier die Stories nicht gerade die größte Stärke dieser Games sind.

Profis schätzen es, mehr Freiheiten zu haben. Dem tragen zum Beispiel die vielen Möglichkeiten Rechnung, die man bei den beiden Games der Schwarze-Auge-Serie hat.

Eine spannende Story schreit natürlich geradezu nach der Möglichkeit, mit anderen Wesen zu plaudern. Das gibt es schon bei den ersten Rollenspielen in begrenztem Umfang, das Feature wurde aber im Laufe der Zeit immer weiter ausgebaut. Ein einfach zu bedienendes Dialogsystem, bei dem man aus einer Liste Stichworte auswählt, um vom Gesprächspartner wichtige Informationen zu erhaschen, gehört heute eigentlich zu jedem guten Titel.

In einem weiteren Punkt sind sich alle Rollenspiele einig: Das Durchkämmen von labyrinthähnlichen Verliesen (Dungeons) gehört unbedingt dazu. Während man sich bei den altvorderen Titel noch mit minutiösem Kartographieren plagen mußte, bieten alle neueren Produkte eine

Jung geblieben

Die Grafik von **Ultima Underworld** war seinerzeit revolutionär – so gute flüssige Bewegung in einer 3D-Umgebung hatte man bei Erscheinen des Games noch nie gesehen. Auch nach ein paar Jahren hat der Zahn der Zeit wenig an der Game-Serie genagt.



Die seinerzeit revolutionäre 3D-Grafik von Ultima Underworld ist leicht überholt, doch das Gameplay ist zeitlos gut

Ob in den Städten oder in Dungeons, die Grafik von Pagan mag nicht mehr up-to-date sein, doch die Bilder sind voll von Gegenständen, die man untersuchen und manipulieren kann

Ultima 8 – Pagan, der jüngste Teil, ist weiterhin so etwas wie eine Referenz, was ausgeklügeltes Gameplay angeht – auch wenn seinerzeit die Neuerungen gegenüber dem Vorgänger – isometrische 3D-Grafik statt Draufsicht und die Einführung einiger Jump'n' Run-Elemente – nicht unumstritten waren.





Erste Screens von Ultima 9 lassen auf kräftig aufgemotzte Grafik hoffen

Während es nach Pagan fast schon zweifelhaft erschien, ob die Serie fortgesetzt würde, werkelt der Vater der Geschichte, Lord British, mittlerweile wieder an etwas Neuem: **Ultima 8** soll übers Internet zu spielen sein. Und auch **Ultima 9** ist bereits geplant. Auf beides wollen wir Euch schon mal mit ein paar Bildern Appetit machen.

Die Wüste lebt

Eine Bruchlandung auf einem Planeten, der für eine Wüste gehalten wird, verschlägt Spieler von **Albion** in eine geheimnisvolle Welt. Was anfangs wie eine Science-fiction-Geschichte beginnt, sprengt bald den üblichen Rahmen und bietet originelle Rassen wie kaum ein anderes Game. Erfrischend anders macht es Einsteigern und Fortgeschrittenen gleichermaßen Spaß.



Die Sexualmoral dieses Außerirdischenvolks von Albion ist ebenso erstaunlich wie ihre Architektur

Automapping-Funktion – der Computer zeichnet einen schönen Übersichtsplan automatisch mit. Besonders angenehm für den Spieler ist es, wenn er auf dieser elektronischen Karte, wie bei **Stonekeep** oder **Anvil of Dawn**, noch eigene Notizen eintragen kann.

Alle anderen Spielfunktionen sind ziemlich unterschiedlich gelöst. Da wären zum einen die Magiesysteme zu nennen. Bei einigen Games werden Zaubersprüche mit steigenden Erfahrungspunkten einfach erlernt, bei anderen Games muß man sie aus Silben oder Elementen zusammensetzen. Allen Spielen gemeinsam ist, daß auch magiebegabte Charaktere irgendwann ausgelaugt sind und vorerst nicht mehr hexen können – zumindest so lange, bis auf geheimnisvolle Weise die Kräfte wieder aufgefrischt werden.

Noch größer sind die Unterschiede bei den Kampfsystemen. Höchst komplex und ausgeklügelt ist das Kampfsystem aus **Das Schwarze Auge**. Die Kämpfe sind in Runden aufgeteilt, jede der Figuren kann eine bestimmte Strecke ziehen und danach noch zu-

Nase vorn

Wo vergleichende Werbung nicht verboten ist, wird für **Anvil of Dawn** von New World Computing großmundig mit dem Etikett „Better than Stonekeep“ geworben. Ob das wahr ist, darüber läßt sich trefflich streiten. Beide Produkte bieten Stories im Rahmen des Üblichen und sind technisch hochklassig ausgeführt. In Sachen Charaktervielfalt liegt auch bei Anvil of Dawn die große Stärke, und vielleicht sind die Figuren hier tatsächlich noch ein klitzekleines bißchen liebevoller ausgeführt.



Hübsch animierte Monster mit kecken Sprüchen zeichnen Anvil of Dawn aus

Klassische Moderne

Thunderscape von den **Dungeons&Dragons**-Spezialisten bei SSI ist vor allem deshalb ein bemerkenswertes Produkt, weil es moderne Technik mit traditionellem Gameplay verbindet. Die 3D-Engine gehört zu den besseren des Genres, und im Gegensatz zu vielen anderen Neuerscheinungen mit einsamen Helden zieht man wieder mit einer ganzen Party durch die Dungeons. Kämpfe werden nicht in Echtzeit ausgefochten, so daß man Zeit zum Überlegen hat.

Zweiter Aufguß

Dungeon Master von Interplay ist vielen unvergessen. Einfaches Gameplay und ein perfekt abgestimmter Schwierigkeitsgrad bescherten Rollenspielern lange, spannende Nächte vor dem Bildschirm. Der Nachfolger kam Jahre später und konnte den Erfolg des Originals trotz soliden Gameplays nicht übertreffen. Geübte Rollenspieler haben das Spiel schnell gelöst – vielleicht ein wenig zu schnell!

schlagen. Oder, wenn's klappt, die Flucht ergreifen!

Ganz anders **Lands of Lore** oder **Der Druidenzirkel**, bei denen die Kämpfe in Echtzeit ablaufen und statt strategischer Entscheidungen schnelle Mausklicks verlangt werden. Spätestens an dieser Stelle zeigt sich meist, ob es sich bei dem Game um ein komplexes Hardcore-Rollenspiel oder um einsteigertaugliche Ware handelt.

Bei den wirklich aufwendigen Games müssen überdies immer genügend Nahrung und Wasser mitgeführt werden, die Mitglieder der Party müssen schlafen, und einer sollte währenddessen Wache schieben. Für solch komplexe Werke werden sich vor allem diejenigen begeistern, die bei einfacheren Titeln ganz schnell erfolgreich sind. Doch während Rollenspiele gerade davon leben, daß man in eine fremde Welt schlüpft, die mit dem Alltag nichts zu tun hat – etwas ist doch „wie in der Wirklichkeit": Bei kaum einem Rollenspiel darf eine Taverne fehlen, in der kräftig gezecht wird. ┘

al

Budget-Tips

Titel	Hersteller	Preis	Mindestkonfiguration	Besonderheiten	Komplexität
Ultima 8	Origin	ca. 40 DM	386	Ort der Handlung ist eine kleine Insel mit wahnsinnig vielen Details; gelungene Story und jede Menge Abwechslung	mittel bis hoch
Ultima Underworld I und II	Origin	ca. 30 DM	386	war grafisch seinerzeit umwerfend und sieht auch heute noch sehr passabel aus, flüssig scrollende 3D-Umgebung statt Schritt-für-Schritt-Ruckelei; spielerisch und storytechnisch überzeugend	mittel
Das Schwarze Auge 2 – Sternenschweif	Attic	ca. 30 DM	386/33	*Schicksalsklinge* mit technischen Verbesserungen, zoomender 3D-Grafik, ausgedehnten Reisen, Kampfsystem strategiebetont, kann aber auch weitgehend automatisiert werden	hoch
Lands of Lore	Virgin	ca. 30 DM	386	einfache Bedienung, hübsche Grafik; der Spieler identifiziert sich mit einer Hauptfigur die im Laufe des Spiels immer wieder Gefährten zugeteilt bekommt	niedrig
Der Seelenturm	Black Legend	k.A.	486/25	ungewöhnliche Ideen: vom Abspeichern bis zum Knacken der Schlösser ist alles etwas anders; Roman zum Spiel liegt bei	mittel

Vollpreis-Tips

Titel	Hersteller	Preis	Mindestkonfiguration	Besonderheiten	Komplexität
Stonekeep	Interplay	ca. 100 DM	486/33	klassisches Fantasy-Rollenspiel mit schicker Grafik und viel Sound fürs Ohr	mittel
Albion	Blue Byte	ca. 100 DM	486/33, 8 MB RAM	ungewöhnliches Szenario und phantasievolle Welten, Wechsel zwischen 2D und 3D, teilweise witzig	mittel
Anvil of Dawn	New World Computing	ca. 100 DM	486/33	in die Dungeons geht's allein, technisch in Ordnung; Tod der Gegner und Zaubersprüche sehenswert	mittel
Thunderscape	SSI	ca. 100 DM	486/33	stufenlos zoomende Landschaft; eine der wenigen Neuerscheinungen, bei denen die Kämpfe nicht in Echtzeit ausgefochten werden	einfach bis mittel
Dungeon Master II	Interplay	ca. 100 DM	486	die Neuauflage eines Klassikers hat auch Oberwelten; eines der wenigen neueren Games, bei denen es noch eine echte Gruppe gibt; negativ: keine Automap-Funktion	einfach bis mittel

Stonekeep – Interplay schlägt zurück

Seit der **Bard's-Tale**-Saga ist der Name der Firma Interplay mit Rollenspielen eng verbunden. Um die Jahreswende 95/96 kam schließlich **Stonekeep** auf den Markt. In Sachen Grafikqualität wurde die gesamte Konkurrenz geschlagen, und besonders das Intro sollte man unbedingt gesehen haben. Die größte Stärke des Games sind aber die vielseitigen Charaktere, auf die man im Laufe des Spiels trifft.

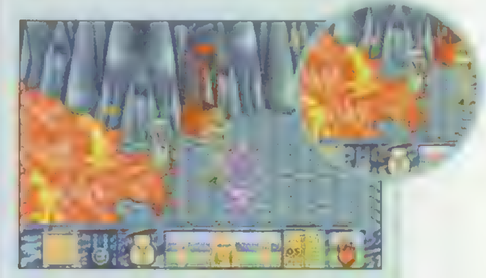


Ob als Gegner oder bei den Guten – in Stonekeep gibt es wie bei den meisten Rollenspielen leicht bekleidete Damen, die man nicht unterschätzen sollte

Einfach gelungen: Stonekeeps Grafik

Mit Geduld und Spucke

Wer sich dem Genuß des Rollenspiels **Der Seelenturm** hingeben will, braucht Geduld – zum einen fürs Knacken von Schlössern, für die nicht immer ein Schlüssel gefunden wurde, zum anderen, weil Hersteller Black Legend leider in Konkurs gegangen ist und man deshalb erst mal einen Restposten auftreiben muß. Findet man allerdings noch ein Exemplar zum Schnäppchenpreis, dann sollte man ruhig zugreifen, denn Spaß macht das Game auf jeden Fall.



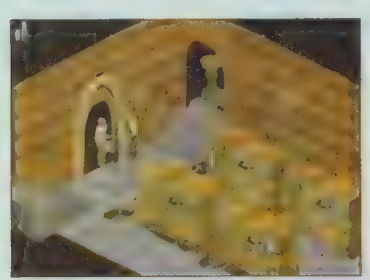
Dringend zu empfehlen für den Seelenturm: ein Patch, der die Fehler behebt

Thema

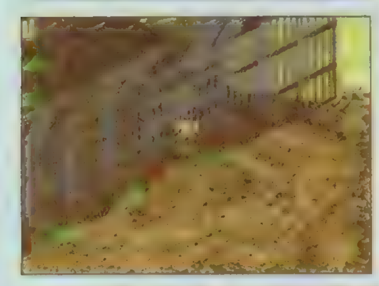


Vertane Chancen

Rollenspiel aufs Wesentliche reduziert – das will uns **Der Druidenzirkel** bieten. Trotz Edelgrafik reicht es aber nicht zum Spitzentitel – das Game frustriert mehr, als daß es Spaß macht, weil man viel zuviel drauflosläuft und dabei viel zuwenig Story geboten bekommt.

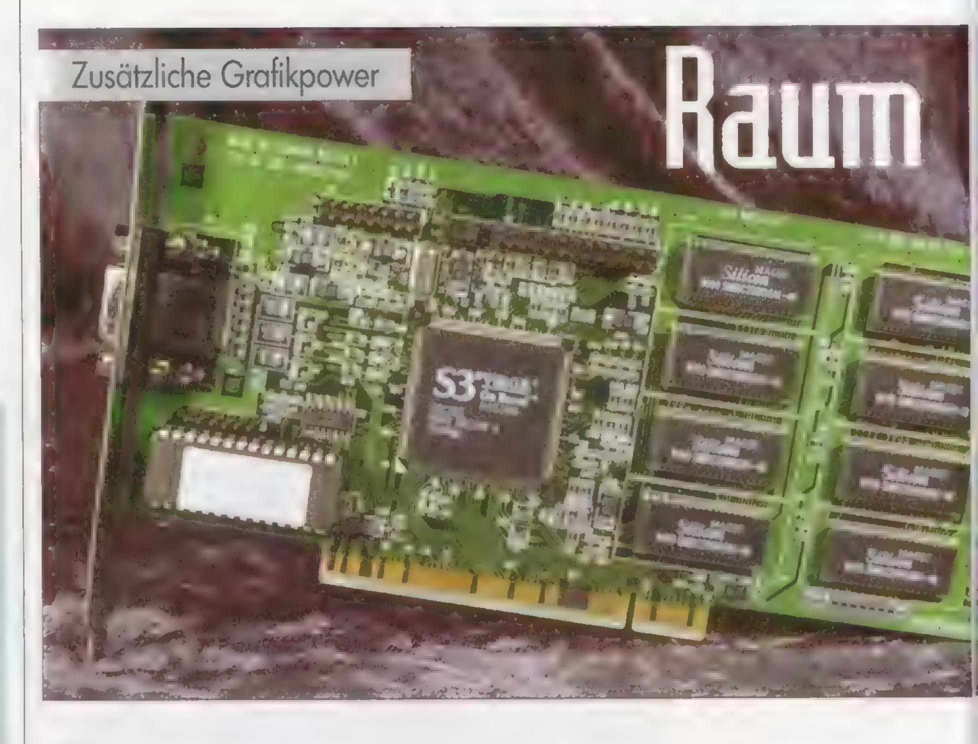








Der Druidenzirkel: viel Rendergrafik, aber schwaches Gameplay



Zusätzliche Grafikpower

Raum

Sieht man sich einmal den Spielemarkt der letzten Jahre an, ist die 3D-Grafik der momentan größte Hype unter den Telespielern. Was bei Homecomputern früher selbstverständlich war, nämlich optimierte Grafikleistung speziell für schnelle Grafik und Sprites, wurde bei PCs bisher immer großzügig übergangen. Es gab zwar spezielle Grafikkarten für CAD-Anwendungen, bei denen man die erhöhte Leistung allerdings auch teuer bezahlen mußte, sowie die bekannten Windows-Beschleunigerkarten, die eigene Hardwareoptionen für das schnelle Öffnen und Verschieben von Fenstern bereithalten, Spiele allerdings liefen bisher hauptsächlich unter DOS und umgingen die praktischen Beschleunigerfunktionen.

VGA mit Nachbrenner

Mit der Victory 3D liegt nun erstmals eine Grafikkarte vor, deren Hauptaugenmerk das Wohl der Spieler ist. Die Grafikkarte ist zunächst einmal eine VGA-Karte mit den gängigen Features. Sowohl unter Windows als auch unter DOS entspricht die Grafikleistung dem gegenwärtigen State-of-the-art. In Benchmarktests kann sich die Victory gut behaupten, in einigen Fällen sogar etwas vorlegen. Auch an die heute unverzichtbare Erweiterbarkeit um ein optionales MPEG-Modul wurde gedacht. Der Kasus Knacksus der Karte liegt jedoch in ihren 3D-Fähigkeiten, die speziell für die Bedürfnisse von Telespielern gestaltet wurden. Für die schnelle Darstellung sorgt ein S3-Virge-Chip, und der hält einiges bereit, um Spielen noch etwas mehr Drive zu geben. Um mal ein paar Fachbegriffe zu nennen: Die Victory 3D unterstützt hardwaremäßig Gouraud Shading, Texture-Mapping, Z-Buffering, Page-Flipping, Fogging, Transparency und Clipping. Zusätzlich lassen sich noch die Modi MIP-Mapping, Bi-Linear- und Tri-Linear-Filtering für das Texture-Mapping einschalten.

Wer sich nicht schon des öfteren mit der Technik von 3D-Beschleunigern auseinandergesetzt hat, für den sind das alles „böhmische Dörfer". Doch allzuviel muß man eigentlich auch gar nicht über die einzelnen Eigenschaften wissen, ist es doch letztendlich Sache der Games, welche Beschleunigerfunktionen unterstützt werden. Neben einer drastisch erhöhten Geschwindigkeit beim Bildaufbau machen sich allemal die Transparenz- und Nebeleffekte während eines Spiels bemerkbar – immer vorausgesetzt, daß es auch die Zusatzfunktionen des Virge-Chips unterstützt.

Ebenfalls sofort erkennbar sind die erweiterten Texturoptionen. Mit den linearen Filtern führt die Karte praktisch während des Spiels ein Antialiasing der verwendeten Texturen ein. Der verblüffende Effekt: Die Texturen scheinen nicht mehr zu verpixeln, wenn man sich



und Zeit

Die 3D-Grafikleistung eines modernen Pentium-PC kann sich durchaus sehen lassen, wie zahlreiche Ballergames immer wieder beweisen. Trotzdem schielt die gesamte PC-Gemeinde neiderfüllt nach den hardwareseitigen 3D-Fähigkeiten moderner Spielekonsolen. Aber mit der Victory-3D-Grafikkarte von ELSA lassen sich jetzt auch auf dem PC Polygone und Texturen in Echtzeit bewegen, ohne daß dabei die eigentliche Rechenleistung leidet. Lohnt der Umstieg?

ihnen nähert. Dazu muß die Textur nicht geändert oder nachgeladen, sondern nur die entsprechende Funktion angeschaltet werden.

Batteries included

Damit man die Fähigkeiten der Karte auch ausnutzen kann, liefert Elsa gleich ein paar Games mit, die den Virge-Chip ausnutzen. *Battle Race* von Ikarion ist zwar spielerisch nicht gerade der absolut herausragende Bringer unter den Rennspielen, dafür jedoch brandneu und kurzweilig genug. Etwas älter ist dagegen *Terminal Velocity*, aber gerade bei diesem Ballerspiel sieht man die Sonderfunktionen in voller Aktion: Das ohnehin phantastische Game wird so nochmal gewaltig aufgewertet. Im Lieferumfang wird außerdem ein Fighting Game enthalten sein, über das bisher allerdings nur wenig verraten wird.

Da in Zukunft mit einigen neuen 3D-Standards zu rechnen ist, zeigt sich die Victory auch hier extrem gesellig. Unterstützt werden Direct 3D, Direct Draw, S3D, 3DR, Renderware, bRender und OpenGL. Damit ist die Karte auch für zukünftige Games bestens gerüstet. Das erfreulichste ist jedoch der Preis: Die Standardversion der Victory hat 2 MB RAM und kostet durchaus akzeptable 329 DM. Für die etwas größere 4-MB-Variante legt man noch einmal 200 DM drauf. Alles in allem eine Investition, bei der man nichts falsch machen kann. ❑

tom



Kurz angespielt

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

0 Punkte
Vom Kauf eines solchen Spiels kann nur abgeraten werden. Entweder gibt es keinen erkennbaren Spielspaß, oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

1 Punkt
Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

2 Punkte
Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Es ist durchaus spielenswert, aber das jeweilige Genre bietet Besseres. Wer das weiß und in Kauf nimmt, wird bei einer Anschaffung trotzdem nicht enttäuscht.

3 Punkte
Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

4 Punkte
Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

5 Punkte
Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.

Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt.

Grafik, Sound und Komfort (Installation, Bedienung usw.) werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.
Die Systemanforderungen beziehen sich stets auf die mindestens erforderliche Ausstattung – es ist beinahe die Regel, daß ein wirklich flüssiger Ablauf erst bei Rechnern der nächsthöheren Klasse garantiert ist. Das Vorhandensein eines CD-ROM-Laufwerks wird automatisch vorausgesetzt, weil Spieleneuerscheinungen mittlerweile nur noch ausnahmsweise auf Disketten erhältlich sind. Läuft ein Spiel unter Windows, dann wird mindestens die Version Windows 3.1 vorausgesetzt. Sofern bei Redaktionsschluß bekannt, werden in den Beschreibungen die Altersempfehlungen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) mit angegeben.

Absolute Pinball



Flippersimulation, (bei Red.-Schluß noch keine Preisangabe), Hersteller: 21st Century, Muster von: Selling Points

Vier neue Thementische bietet dieses neue Game in der langen Reihe scrollender 21st. Century-Flipper. Nach ein paar eher enttäuschenden Versuchen ist man diesmal in Sachen Spielspaß wieder obenauf.

Systemanforderungen:
486/25, 4 MB RAM, VGA, ca. 8 MB auf Festplatte

USK: ohne Beschränkung



mehr auf S. 115

ADI – Spielerisch lernen (Englisch Multimedia)



Edutainment, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Sierra/Coktel

ADI, der kleine Alien, hilft Schülern der fünften bis achten Klassen auf spielerischer Basis erfolgreich beim Englischlernen. Europas erfolgreichste Lernsoftware wartet mit Sprachlabor, Spielen und interaktivem Film auf.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

USK: ohne Beschränkung

Alien Incident



Adventure, ca. 80 DM, Hersteller: Gametek, Muster von: Selling Points

Am Erntedankfest öffnet ein Erfinder ein Tor zu einer fernen Galaxis. Die Kehrseite ist, daß Außerirdische zur Erde vordringen können und Ärger verursachen. Nun muß derjenige, der die Geister rief, durch Rätsel die Aliens wieder loswerden – eine nicht gerade originelle Idee.

Systemanforderungen:
386/25, VGA, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, ca. 27 MB auf Festplatte

mehr auf S. 80

Azrael's Tear

Adventure, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von Mindscape

Wieder geht's adventuremäßig auf die Jagd nach dem Heiligen Gral. Der Held des Games ist ein ausgefuchster Archäologe, der Tempelanlagen erforscht, Inschriften deutet und knifflige Rätsel löst. Das Ganze ist nicht nur spielerisch toll, sondern auch noch technisch innovativ gemacht.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA, ca. 25 MB auf Festplatte

mehr auf S. 50

Baphomet's Fluch



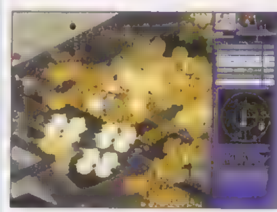
Adventure, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Virgin

Ein Amerikaner in Paris: Auf der Suche nach einer geheimnisvollen Schriftrolle bekommt er es mit ebenso mysteriösen Tempelrittern zu tun. Klasse Grafik im Comic-Stil und eine mehr als spannende Story machen dieses Game äußerst spielenswert.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 116**

Bedlam



Action-/Strategiespiel, ca. 90 DM, Hersteller: Mirage, Muster von: GT Interactive

Eine Spezialeinheit wird ins Rennen geschickt, um schwierige Missionen in verschiedenen Vierteln einer Großstadt der Zukunft zu erledigen. Das Game im Stil von *Syndicate* bietet Action satt und einen Hauch Strategie.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA

☛ **mehr auf S. 89**

Boong?!



Fußball-Managementsimulation, ca. 70 DM, Hersteller/Muster von: Anguilla

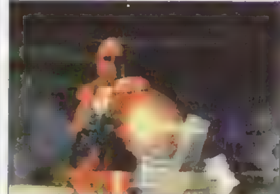
Als Liga-Manager muß man seinen Verein zu Ruhm und Ehre führen. Reichlich Spieltiefe und nette Cartoon-Charaktere machen dieses Game zur interessanten Alternative im eng besetzten Genre.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 87**

Crusader – No Regret



Ballerspiel, ca. 90 DM, Hersteller: Origin, Muster von: Electronic Arts

Auf der Raumstation Luna kämpft der Crusader abermals für die Rebellen gegen die fiesen Robots der Gegner. Schießen und ein paar Türcodes knacken: Mehr als im ersten Teil ist nicht zu tun, ausreichend spannend bleibt's trotzdem.

Systemanforderungen:
P100, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 74**



Dawn Patrol: Head to Head

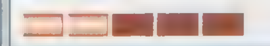


Flugsimulation, ca. 80 DM, Hersteller: Rowan/Empire, Muster von: Bomico

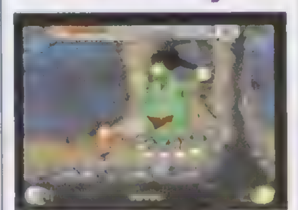
Die Luftschlachten des I. Weltkriegs werden hier historisch genau aufbereitet. Das Spiel selbst ist nicht ganz neu, hinzu kommt lediglich eine Zweispieleroption, und halbwegs interessant ist die Möglichkeit, die eigenen Einsätze zu „filmen".

Systemanforderungen:
386SX/25, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 112**



Das Geheimnis von Foody

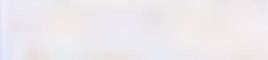


Jump'n'Run, ca. 50 DM, Hersteller/Muster von: Danone

Werbespielchen werden immer besser. Dieses bietet neben ordentlicher Action auch geschickt verpackte Ernährungstips, aber erstaunlich wenig Quark(-Reklame).

Systemanforderungen:
386/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 8 MB auf Festplatte, VGA-Grafikkarte

☛ **mehr auf S. 85**



Gene Machine



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: Vic Tokai, Muster von Bomico

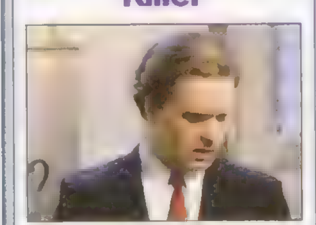
Ein verwirrter Wissenschaftler hat Zwitterwesen erschaffen, mit dessen Hilfe er die Weltherrschaft anstrebt. Piers, ein viktorianischer Hobby-Detektiv versucht, eben das zu verhindern. Ein arg dialoglastiges Game mit leicht verworrenen Rätseln.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 15 MB auf Festplatte

USK: ab 6

☛ **mehr auf S. 84**

Golden Gate Killer



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: 3 Prong plug/Grolier, Muster von: Bomico

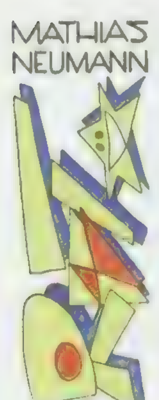
Ein authentischer Kriminalfall aus dem Polizeiarchiv von San Francisco ist in diesem Adventure zu lösen. Das ist nicht schlecht gemacht, aber ob des Zeitlimits so schwer, daß man kaum auf Anhieb Erfolg hat – und Wiederholungen können adventure-typisch kaum noch fesseln.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 10 MB auf Festplatte

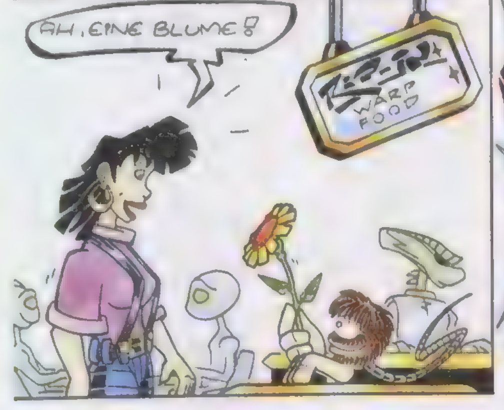
USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 81**

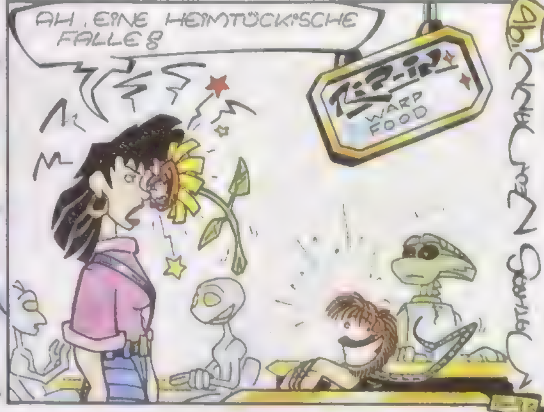




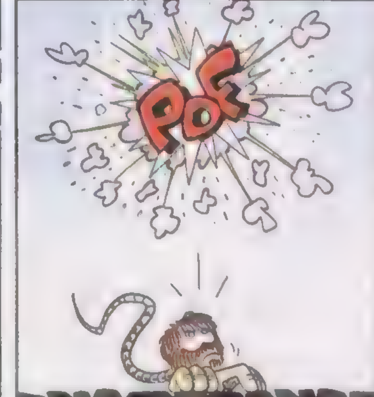


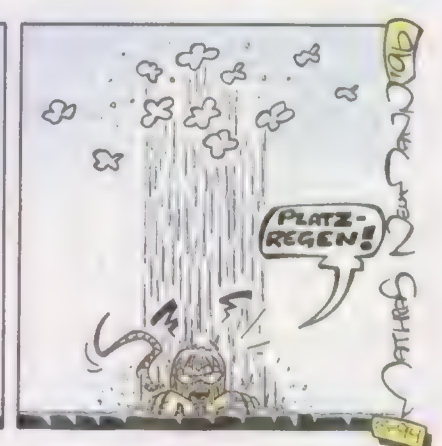












Iron Man X-O Manowar Heavy Metal



Jump'n'Run, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Acclaim

Superheld X-O Manowar wurde von Aliens entführt. Superheld Iron Man macht sich auf die Suche, um den Mitstreiter zu retten. Das Game um einige Marvel-Comic-Helden ist besser gelungen, als es auf den ersten Blick den Anschein hat.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 69**

KunstStück



Edutainment, ca. 90 DM, Hersteller: Softkey, Muster von: tewi

Kunstunterricht von der handgreiflichen Art. Berühmte Gemälde aus verschiedenen Epochen können ausgewählt und mit einem Zeichenprogramm selbst „verschönert" werden.

Systemanforderungen: 486/25, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

USK: ohne Beschränkung

Lighthouse



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Sierra/Coktel

Wissenschaftler Dr. Krick hat es geschafft, in seinem Labor ein Dimensionstor zu öffnen, dabei aber ein unheimliches Wesen freigesetzt. Können die Spieler helfen? Wie auch immer: Spaß beim Versuch gibt es in diesem grafisch opulenten Adventure mehr als genug.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 70**

Nihilist



Ballerspiel, ca. 90 DM, Hersteller: Philips, Muster von: Bomico

Tief im Weltraum werden in sogenannten Kraals heiße Schlachten ausgefochten. Die Ziele: Zerstörung der Gegner, Extras sammeln, Raumschiff aufrüsten, ab in die nächste Runde. Geboten wird grundsolide Action – auch im Netzwerkspiel.

Systemanforderungen: 486/66, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 88**

Quadrax



Geschicklichkeitsspiel, ca. 60 DM, Hersteller/ Muster von: Riki

Beim Erforschen ausgedehnter Grotten fällt einem schon mal ein Felsbrocken auf den Kopf. Diese Boulder-Dash-Variante mit 99 Levels und stetig steigendem Schwierigkeitsgrad kommt nicht gerade mit der neuesten Technik, macht aber trotzdem Spaß.

Systemanforderungen: 386SX/25, VGA, ca. 10 MB auf Festplatte

☛ **mehr auf S. 113**



Race Mania



Rennspiel, ca. 90 DM, Hersteller: Flair, Muster von: Konami

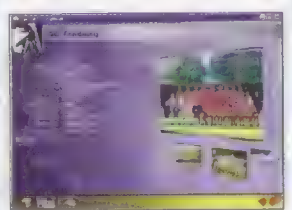
Cartoon-Rennspiel im Stile von *Micro Machines*. Außer diversen Mehrspielermodi bietet dieses Game nichts, was über das Niveau uralter Amiga-Klassiker hinausginge.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 113**



ran SAT.1-Fußball



Multimedia-CD, ca. 70 DM, Hersteller/Muster von: Ullstein

Alles über die gerade angelaufene Bundesligasaison 96/97: zahlreiche Infos, Wettmöglichkeiten, ein Quizspiel, Videosequenzen, Vereinsinfos und historische Fakten. Wenig Spiel, aber interessant für Fans des runden Leders.

Systemanforderungen: 486/25, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

Return of Arcade



Kompilation, ca. 50 DM Hersteller: Namco/Microsoft, Muster von: Microsoft

Originale wie anno dunnemals in der Spielhalle – jetzt unter Win95: **Pac-Man**, **Dig Dug**, **Pole Position** und **Galaxian**! Wer da nicht dabei ist, hat bestimmt keine 30 Jahre auf dem Buckel und weiß noch nicht, wie schön Erinnerungen sind.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

USK: ohne Beschränkung

☛ **mehr auf S. 76**



Robert E. Lee: Civil War General



Strategiespiel, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Sierra/Coktel

Wieder einmal lebt der amerikanische Bürgerkrieg auf dem Sechseck-Spielfeld der Strategen auf – und das mit beachtlicher Qualität. Aus der Auseinandersetzung der Grauen gegen die Blauen kann man also trotz überreichlicher Konkurrenz immer noch etwas herausholen.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows

☛ **mehr auf S. 114**

Safecracker



Knobeladventure, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Warner Interactive

Um sich für den Arbeitsplatz in einer Sicherheitsfirma zu qualifizieren, muß der Spielercharakter im Kampf gegen die Uhr mehr als 30 Schlösser knacken – ein Adventure-Fest für Tresorknacker, die das Risiko scheuen.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

USK: ab 6

☛ **mehr auf S. 78**

Steel Panthers Campaign Disk



Mission-Disk (Steel Panthers I), ca. 50 DM, Hersteller: SSI, Muster von: Mindscape

Ein Programm-Update und 35 neue Missionen fürs Strategiespiel um den zweiten Weltkrieg enthält dieses Zusatzpaket.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA (VESA), ca. 12 MB auf Festplatte (plus Steel-Panthers-Grundinstallation)

☛ **mehr auf S. 23**

Striker '96



Fußballsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Rage, Muster von: Acclaim

Die 96er Version dieses Fußballspaßes verzichtet auf grafische Delikatessen, ist aber bereits auf einem 486/66 sehr gut zu spielen und damit in dieser Klasse fast schon eine Konkurrenz für FIFA 96.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

☛ **mehr auf S. 86**



3 Skulls of the Toltecs



Adventure, ca. 95 DM, Hersteller: Revistronic, Muster von: Warner Interactive

Cowboy-Held Fenimore Fillmore auf der Suche nach dem alten Toltekenschatz. Hervorragende Animationen im Comicstil und eine gelungene deutsche Sprachausgabe machen das Adventure schmackhaft.

Systemanforderungen:
486/100, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 82

Tie Fighter Wars



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: LucasArts, Muster von: Softgold

Star Wars verkehrt: Im Auftrag von Darth Vader kämpft man gegen die Rebellen. Das leicht angestaubte Game kommt ziemlich spät in einer deutschen Version auf CD und ist heutzutage eher aus historischen Gründen interessant.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

mehr auf S. 14

Time Paradox



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: Flair, Muster von: Konami

Heldin Kay begibt sich auf eine gefährliche Zeitreise, um ein drohendes Paradoxon zu verhindern. Die Grafik ist nicht besonders aufregend, dafür bietet das Spiel Story und Gameplay von der Sorte, die einen bei der Stange hält.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA

mehr auf S. 77

Z



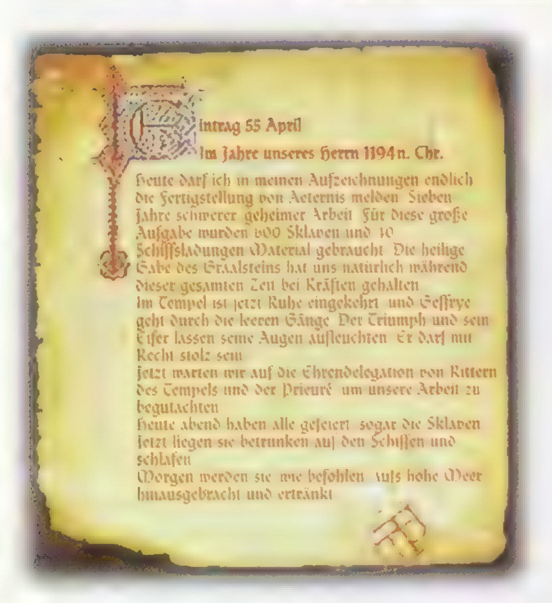
Strategiespiel, ca. 90 DM, Hersteller: Bitmap Brothers, Muster von: Warner Interactive

Actionreiche Echtzeitstrategie in 20 Missionen auf fünf Welten ist angesagt. Mit Robot-Armeen wird um die Vorherrschaft im jeweiligen Abschnitt gestritten. Besonders stark: die Netzwerkoption mit 15 Levels für bis zu vier Spieler.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

mehr auf S. 72



Eintrag 55 April
Im Jahre unseres Herrn 1194 n. Chr.

Heute darf ich in meinen Aufzeichnungen endlich die Fertigstellung von Aeternis melden. Sieben Jahre schwerer geheimer Arbeit. Für diese große Aufgabe wurden 600 Sklaven und 10 Schiffsladungen Material gebraucht. Die heilige Gabe des Graalsteins hat uns natürlich während dieser gesamten Zeit bei Kräften gehalten.
Im Tempel ist jetzt Ruhe eingekehrt, und Geffrye geht durch die leeren Gänge. Der Triumph und sein Eifer lassen seine Augen aufleuchten. Er darf mit Recht stolz sein.
Jetzt warten wir auf die Ehrendelegation von Rittern des Tempels und der Prieuré, um unsere Arbeit zu begutachten.
Heute abend haben alle gefeiert, sogar die Sklaven. Jetzt liegen sie betrunken auf den Schiffen und schlafen.
Morgen werden sie wie befohlen aufs hohe Meer hinausgebracht und ertränkt.

Azrael's Tear

Der Pott

Viele haben ihn schon gesucht: die Ritter von Artus' Tafelrunde und auch die der Kokosnuß genauso wie Indiana Jones. Die Rede ist vom Heiligen Gral, einem der sagenumwobensten Gegenstände der christlichen Kultur. Nun hat auch Mindscape zur Jagd auf den heiligen Becher gerufen. In AZRAEL'S TEAR suchen Hi-Tech-Archäologen nach dem kultigen Überbleibsel.

Mit dem Gral ist das so eine Sache. Seit Jahrhunderten sucht jeder namhafte Abenteurer nach diesem Relikt. Worum es sich bei dem Gral jedoch überhaupt handelt, ist ziemlich unklar.

Aus der Schule weiß man, daß der Gral ein Becher sein soll, der jedem, der daraus trinkt, ewiges Leben verspricht. Die wunderbaren Fähigkeiten des magischen Humpens begründen sich darin, daß in ihm das bei der Kreuzigung Jesu vergossene Blut aufgefangen wurde. Das ist wenigstens der Wortlaut der christlich-europäischen Legende. Andere Sagen behaupten, daß der Becher seine therapeutische Funktion dadurch gewann, daß Jesus während des letzten Abendmahls daraus trank, und wieder andere Theorien besagen, der Gral sei schon lange vor der Christianisierung bekannt gewesen und schon die alten Kelten hätten an das lebensverlängernde Gefäß geglaubt.

Vermutlich hat jede Religion der Welt irgendwo eine Nische für irgendein Relikt, das ewiges Leben verspricht. Sei es nun der Gral, der Jungbrunnen oder der symbolisierte Uterus einer lebenspendenden Urmutter – die Überwindung des Todes ist ein uralter Menschheitstraum und wird auch noch zukünftig die Phantasie der Menschen bewegen.

Die Rächer des Becher

Bei **Azrael's Tear** steht, wie schon der Name des Erzengels im Titel vermuten läßt, die christliche Version der Sage im Vordergrund. Im dunkelsten Mittelalter, zur Zeit der Kreuzzüge, machten sich die ominösen Tempelritter auf die Suche. Dieser seltsame Geheimbund, gegründet zwölf Jahre nach der Eroberung Jerusalems, war ein dermaßen verschrobener und geheimnisvoller Verein, daß er schon des öfteren in der Literatur als Drahtzieher im Hintergrund der Weltgeschichte herhalten mußte (U. Eco: Das Foucaultsche Pendel; R.A. Wilson: Illuminatus)

Die seltsamen Ritter waren dafür bekannt, daß sie diverse Köpfe anbeteten, denen die gleichen Eigenschaften wie dem Gral zugeschrieben wurden. Außerdem hält sich hartnäckig das Gerücht eines gewaltigen Welteroberungsplans, was letztendlich auch zur Auflösung des Ordens führte. Die Templervereinigung ist heutzutage angeblich zerschlagen; vielleicht wirken ihre Mitglieder aber auch, gestützt durch die lebensverlängernden Kräfte des Grals, heute noch immer im Hintergrund. Von alten Mythen trennt man sich halt nicht so gern.

Genau hier setzt auch Azrael's Tear auf. Die Templer sind nämlich gar nicht ausgestorben, sondern haben sich in einer Gruppe von zwölf Mann mitsamt dem Becher in eine unterirdische Anlage zurückgezogen. Dort warten sie auf die Erfüllung einer uralten Prophezeiung, um dann endlich den lang gehegten Welteroberungsplan zu Ende führen zu können.

Die alte Prophezeiung kündigte nämlich vom Kommen eines heiligen Diebes, der so unglaublich gerissen sei, daß er die schwierigsten Rätsel lösen könne, sich todesmutig in jede Gefahr begäbe und der einzige sei, der den Gral an die darbende Menschheit übergeben könne. Keine Frage, die Rede ist von einem Computerspiele-Freak der 90er Jahre.

Wo ist der Bempel, im Tempel?

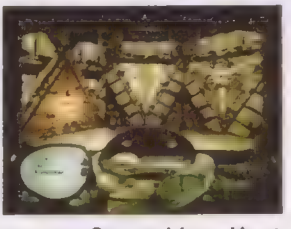
Im Jahr 2003 verändert sich die Erde. Nach jahrhundertelanger Überstrapazierung der Atmosphäre setzt die Kontinetaldrift wieder verstärkt ein, und Mother



Der Eßtisch könnte eine Politur vertragen



Auch im Kühlhaus ist wohl lange niemand gewesen



Jetzt muß ein Schlüssel her!



von Gott

Earth führt sich auf wie in ihrer Jugend. Schwere tektonische Beben verändern das Aussehen der Kontinente: Berge versinken im Meer, versunkene Inseln tauchen dafür wieder auf, Flüsse trocknen aus, und wo vorher Wüste war, strömen nun reißende Fluten dahin.

Im Zuge der landschaftlichen Veränderungen wird jede Menge geschichtliches Material an die Oberfläche gespült, und die komplette Historie der Menschheit muß umgeschrieben werden.

Auch das Berufsbild des klassischen Archäologen hat einige Veränderungen erfahren. Im Zuge der Dudenreform von 1999 wurde zunächst einmal die schwere Schreibweise vereinfacht. Statt Archäologe sagt man nun Raptor, was irgendwie schon mal fetziger klingt.

Zur Ausübung des Raptorenhandwerks reichen auch nicht mehr der Schlapphut und die Lederpeitsche. Der moderne Mythenforscher trägt einen MS-2-Helm mit integriertem Bordcomputer, Navigationshilfe, Head-Up-Display, Lebenserhaltungssystemen und last but not least einer vollautomatischen Wumme.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines solchen Raptors und begibt sich auf Aufforderung eines Freundes nach Aeternis, wo der letzte bekannte Aufenthaltsort der Tempelritter liegen soll. Dort angekommen, muß man zunächst einmal feststellen, daß der briefeschreibende Freund mittlerweile verschwunden ist und außer zwei Kritzelzetteln nichts zurückgelassen hat.

Aeternis entpuppt sich als unterirdisches Gangsystem von immensen Ausmaßen. Die ganze Anlage ist von dinosaurierähnlichen Wesen bewohnt und gleicht einer Tempelanlage mit angeschlossenem Steinbruch. Während der Held durch die Gänge marschiert und die komplexe Maschinerie und Architektur bewundert, gibt es des öfteren lose Seiten eines Tagebuchs zu finden.

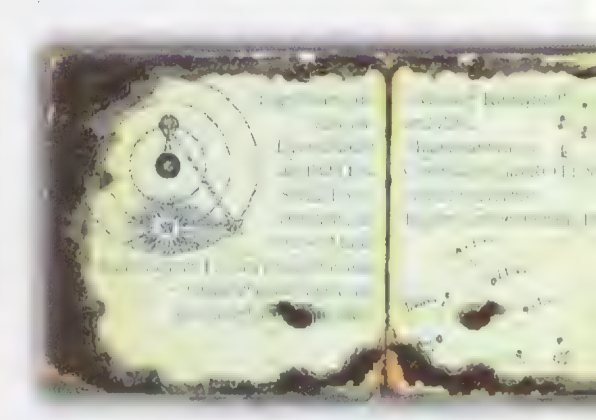
Nach kurzer Zeit erfährt man, daß hier tatsächlich der Aufenthaltsort der immer noch lebenden Templer und ihres heiligen Gefäßes ist. Auch die Existenz der Saurier erklärt sich schnell. In Aeternis wurde nicht nur der Gral aufbewahrt, sondern auch der Gralstein abgebaut, aus dem der Kelch gefertigt wurde. Dieses Gestein, durch Gottes Hand oder einen Meteoriteneinschlag auf die Erde gelangt, hat tatsächlich lebensverlängernde Wirkung. Die Saurier konnten sich beim Erbauen der Anlage einschleichen und sterben ob des Gralsteins auch nicht aus.

Außerdem erfährt man von der Legende des heiligen Diebes, der einen ominösen Test zu bestehen hat. Seine Aufgabe besteht darin, in einer Art Schnitzeljagd den von den Templern versteckten Gral zu finden. Dazu gilt es, diverse Maschinen zu reparieren, Türen zu öffnen oder Inschriften zu deuten. Adventurefans kennen das.

Während der Held sich voller Eifer am Test beteiligt, stößt er nach einer Weile auf die Templer. Wie sollte es auch anders sein, wenn man ein Dutzend alte, religiöse Starrköpfe für Tausende von Jahren unter der Erde wegschließt? Bei Ritters geht es zu wie in der Lindenstraße und Dallas zusammen. Jeder mißtraut jedem und versucht, den anderen hereinzulegen.

Weg vom Humpen, ihr Lumpen!

Waren die Templer früher mal ein echt cooler Geheimbund, so stellen sich die noch lebenden Ritter mittlerweile an wie ein Rentnerclub auf Kaffefahrt, dem gerade eröffnet wurde, daß nur ein Stück Kuchen da ist.

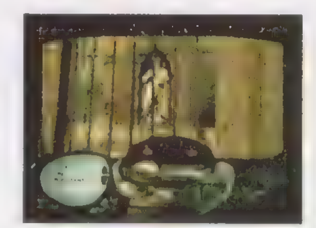


Der kleine Chemiker – wir mixen etwas TNT

Der Anführer der Templer, Tobias, ist ein ziemlich verschlagener Bursche, der schon mit seinem ersten Auftritt verrät, daß er gewaltig Dreck am Stecken hat. Er erzählt dem Helden von Baphomet, dem Herrn von Aeternis, sowie von einem geheimnisvollen Agenten, der auf den Namen Cobweb hört und es sich zur Aufgabe gemacht hat, wichtige Hinweise des Tests verschwinden zu lassen. Im Laufe der Geschichte findet man jedoch heraus, daß sowohl Baphomet als auch Cobweb nur Phantasiegestalten des Templerbosses sind.

Der Ritter Edgar bewahrte ein wichtiges Geheimnis in einer Truhe auf, die allerdings von irgend jemandem geplündert wurde. Klar, daß Edgar denkt, man selbst sei der Dieb!

Philipe ist ein rechtes Weichei und glaubt noch immer an den heiligen Auftrag der Templer. Ob der Gral allerdings wirklich das Werk Gottes ist, da hegt der religiöse Mann mittlerweile seine Zweifel. Und der Ritter Tallum leidet unter schweren Depressionen, seit er seinen



Heiliger hinter schwedischen Gardinen



Hier lauert ein Saurier



Dieser Fremde wirkt wie versteinert

Das Buch zum Gral

Auch wenn die ersten Worte im Handbuch behaupten, daß die bisherige Geschichte des Altertums überholt und reif für die Tonne ist: Hinter der Gralslegende verbergen sich einige der interessantesten Sagen der Historie. Angefangen bei den Kelten, über die Ritter der Tafelrunde und die Parzivalsage bis hin zur Sage über die geheimnisvolle Templerverschwörung, hält sich der heilige Becher in der Hitliste der Sagenrelikte ganz oben. Auch wenn heute niemand mehr direkt an einen Becher mit universeller Heilkraft glaubt, so hat die Menschheit die Hoffnung auf ein ewiges Leben noch lange nicht aufgegeben. Ob der Gral der Neuzeit nun in der Genforschung zu finden ist oder ob das Eintauchen in einen Behälter voller flüssigen Stickstoffs nun die Aussicht auf ewige Jugend verspricht – der Traum vom Gral ist vermutlich so alt wie die Erkenntnis, daß Leben irgendwann endet.
Um frischgebackenen Gralsjüngern eine Einstiegshilfe in die Mythen zu bieten, wird Azrael's Tear auch in einer Luxusversion ausgeliefert, die ca. 15 DM teurer ist und dafür ein reich bebildertes, 250seitiges, gebundenes Buch aus dem Bechtermünz-Verlag enthält. Das Buch hat zwar nicht unbedingt etwas mit der Adventurestory zu tun, ist aber für Hobbyabenteurer extrem lesenswert und bildet einen abgerundeten Background.

Templerkumpel Guy verraten hat.

Jeder unter den Rittern versucht natürlich, dem Helden seine Story als die einzig wahre zu verkaufen, und man muß durch geschicktes Taktieren und mit Diplomatie versuchen, den wahren Kern der Geschichte herauszufinden.

Die Handlung beschränkt sich jedoch nicht nur auf das Finden und Bequatschen der Ritter. Nebenbei muß auch noch der Test bestanden werden. Hier findet der Adventurefan alles, was beim Knobeln Spaß macht. Angefangen bei klassischen Logik- und Schloßpuzzles, sind es aber vor allem die mechanischen Rätsel, die begeistern.

Die komplette Anlage wird durch ein komplexes System von Heißwasserleitungen betrieben. Da gibt es Dampfboote, Kräne, Steinzerkleinerungsanlagen, vorsintflutliche Videoprojektoren, Solaranlagen, Abhörvorrichtungen, Beobachtungssysteme auf Spielebasis und, und, und! Getreu der Nintendo-Maxime „Ein guter Held ist auch ein guter Klempner", gilt es, zunächst die Mechanik in Gang zu bringen und sie danach sinnvoll einzusetzen. Das Tolle daran ist die Technik, mit der die Rätsel in Szene gesetzt werden, denn Azrael's Tear ist weitaus mehr als ein herkömmliches Point-and-Click-Adventure.

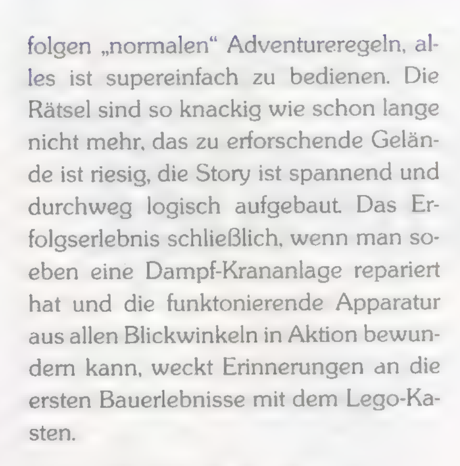
Echt klasse, die Hatz nach der Tasse

Bei der Steuerung des Adventures hat man sich bei Mindscape eine Menge einfallen lassen. Azrael's Tear spielt in einer 3D-Umgebung, die sich wirklich sehen lassen kann. Wie schon bei *Normality* bewegt sich der Spieler völlig frei durch die heiligen Hallen und kann seinen Blick in jede beliebige Richtung schwenken. Das geht zwar nicht ganz so zügig wie bei First-Person-Ballerspielen, dafür wird aber mit einer unglaublichen Menge stimmungsvoller Hi-Res-Texturen aufgewartet.

Das Game sieht am besten in 640x480er Auflösung aus – aber bevor jetzt die 386er-Fraktion entsetzt aufstöhnt: Das ist durchaus spielbar! Um die gewaltigen Datenmengen in den Griff zu bekommen, haben sich die Programmierer extreme Mühe gegeben. Aeternis ist in lauter kleine Zonen aufgeteilt, die beim Betreten einer solchen nachgeladen werden. Das geht ziemlich schnell, und während des Ladevorgangs werden wichtige Daten über die Beschaffenheit der Zone eingeblendet.

Bei der Bewegung in den Räumen sorgt eine dynamische Auflösung für flüssigen Spielablauf. Während der Bewegung schaltet der Bildschirm eine Auflösungsstufe herunter, was zur Orientierung durchaus ausreicht. Bleibt der Spieler stehen, um etwas genauer in Augenschein zu nehmen, dann schaltet die Auflösung wieder hoch, und man kann die ganze Pracht der stimmungsvollen Räumlichkeiten bewundern. Das funktioniert auch, wenn sich der Spieler mit einem Boot oder Wagen bewegt.

Die Suche nach Schaltern oder Hinweisen erfordert ein aktives Untersuchen der Räumlichkeiten. Wer einfach nur den Bildschirm systematisch mit der Maus abfährt, wird hier nichts erreichen. Die restliche Bedienung und die Dialoge



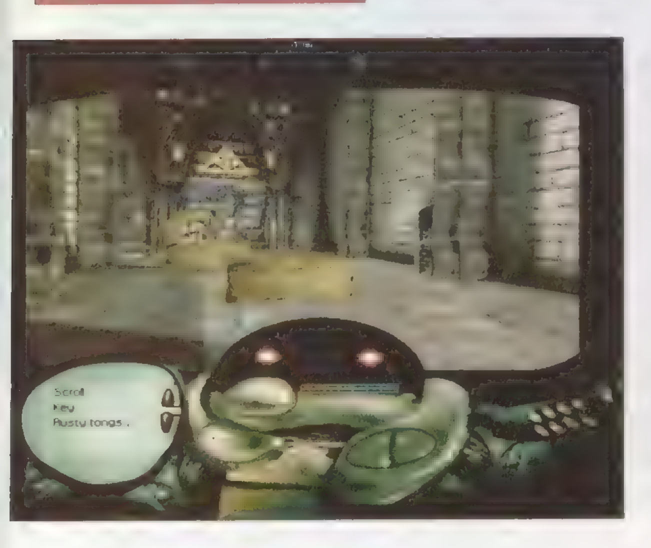
folgen „normalen" Adventureregeln, alles ist supereinfach zu bedienen. Die Rätsel sind so knackig wie schon lange nicht mehr, das zu erforschende Gelände ist riesig, die Story ist spannend und durchweg logisch aufgebaut. Das Erfolgserlebnis schließlich, wenn man soeben eine Dampf-Krananlage repariert hat und die funktonierende Apparatur aus allen Blickwinkeln in Aktion bewundern kann, weckt Erinnerungen an die ersten Bauerlebnisse mit dem Lego-Kasten.

Das Loch im Eimer

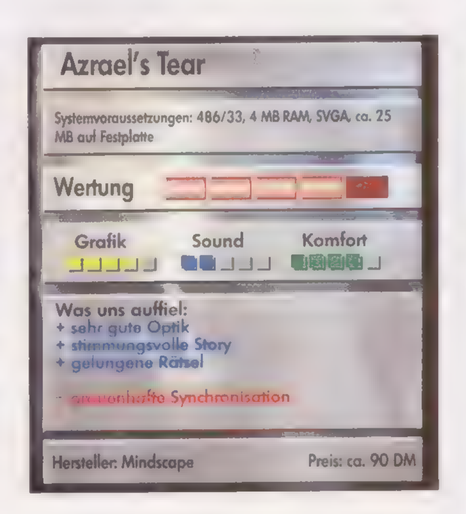
Kein Zweifel, Azrael's Tear ist eines der stimmungsvollsten, bestaussehenden und knackigsten Adventures seit langem. Um so ärgerlicher ist es, daß die deutsche Synchronisation so gründlich verpatzt wurde. Wenn zum Beispiel einer der angeblich tausend Jahre alten Gralswächter plötzlich mit der Stimme eines Teenagers redet, dabei hörbare Schwierigkeiten hat, vom Blatt abzulesen, das er vermutlich vor einer Viertelstunde das erste Mal gesehen hat, und schließlich noch krampfhaft versucht, einen österreichischen oder französischen Akzent hinzulegen, schrecken bestimmt auch hartgesottenste Spieler entsetzt zurück. Dummerweise gibt es keine Untertitel, und man muß sich dieses dilettantische Gesülze auf jeden Fall anhören, wenn man das Spiel lösen will. Dafür gibt es schwere Abzüge in der Pflicht!

Insgesamt jedoch hat Azrael's Tear so viele gute Ideen und Eigenschaften, daß es trotzdem extrem spielenswert bleibt. Ohren zu und durch!

tom



Dem Ziele nah! Da vorn geht's ins Allerheiligste



PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

10/96

NEWS:
Star Trek: Der neue Film zum Jubiläum

AKTE X:
Ist Mulders Partnerin nicht von dieser Welt?

MULTIMEDIA:
EVE: Peter Gabriel in neuen digitalen Sphären

INTERNET:
Krautsearch: Internetsuche in Deutsch

SANDRA BULLOCK KÄMPFT GEGEN RASSISMUS UND HOFFT AUF

DIE JURY

IMPRESSUM

Herausgeber Christian Widuch
Chefredakteur Stefan Martin Asef (smo, verantw.)
Redaktion TRONIC-Verlag, Michael Suck
Titel Die Jury © 1996 Warner Bros. Filmgesellschaft mbH
Layout Dirk Anhof (verantw.)
Anzeigenverkauf & Mediaberatung Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/92 91 12
Claudia Ludwig, Tel.: 0 56 51/92 91 15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/92 91 14
TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10
Anzeigendisposition Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/92 91 16
Fax: 0 56 51/92 91 44
Repräsentant im Ausland GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 2SH, Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795
Reproduktion REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel
Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue
Druck und Gesamtherstellung Druckerei Jungfer, Herzberg

EDITORIAL

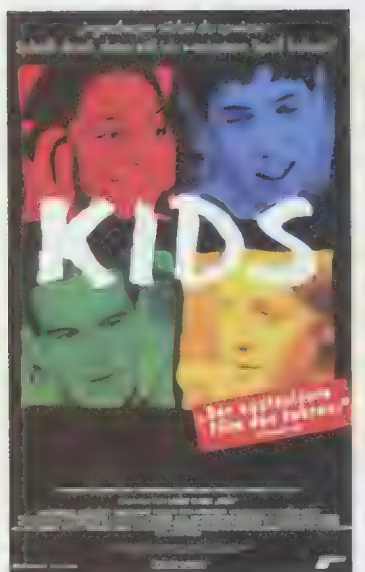
Wo sind sie geblieben?

Ja, wo eigentlich sind sie geblieben, die guten alten Zeiten mit ihren pixeligen, groben Grafiken, dem Joghurtbechersound und dem Brotkastendesign? Wehmütig erinnern wir uns an diese Zeit vor 10, 15 Jahren, als der C-64 der ultimative Computer und die Technik noch so übersichtlich war, daß man halbwegs wußte, was sich im Inneren abspielte. Heutzutage ist das Leben am und mit dem Rechner richtig kompliziert geworden: Kaum hat man sich die neueste Hardware zugelegt, erzählt die Industrie bereits, daß man dank des Internets bald gar keine Hardware mehr braucht.
Schmarren! Solange es CDs gibt, auf die sich tolle Software, tolle Spiele und umfangreiche Texte brennen lassen, so lange wird es ebenso tolle Hardware geben, die genau diese Silberscheibchen bis aufs letzte Byte aussaugt. Und wer möchte schon einen „Netz-PC", der so schlau wie ein Fön ist?
Nein, nein, PCs werden wohl auch in den nächsten Jahren immer noch leistungsfähiger werden – und wohl auch noch ein bißchen komplizierter. Dafür aber kommt man in den Genuß so edler Software wie der des Multimedia-Künstlers Peter Gabriel.
Richtig, vor ein paar Jahren war Gabriel „nur" Künstler, doch mittlerweile hat der Technikfreak den Computer entdeckt und nutzt ihn weidlich. Sein neuestes Projekt Eve ist deshalb der Multimedia-Leckerbissen in diesem Heft.
Doch damit nicht genug: Wir berichten Euch, was Sandra Bullock in ihrem neuesten Film erlebt, wie die Kultserie Akte X ihre Helden ins Chaos stürzt und wo Ihr megabyteweise Infos in deutscher Sprache im Internet finden könnt – es muß nicht immer Englisch sein!
I wish you was,

INHALT

ENTERTAINER

NEWS



KINDER, KINDER

Die Jugend ist verdorben – das wußte schon Plato vor 2000 Jahren, und bis heute hat sich an dieser Meinung nichts geändert. Ob es an Filmen wie **Kids** liegt? Der Streifen illustriert das trostlose Leben einiger Stadt-Kids, die nichts weiter als Sex und Drogen im Kopf haben und Schwarze verprügeln. Prügel gab's gleichfalls von den Kritikern, die das Werk als sensationsheischend abkanzelten. Jeder bilde sich seine eigene Meinung: „Kids" gibt es ab sofort auf Video.

HÖHA, SCHNELLA, WEITA

Schon die Mundart-Rapper von **Hartreim Rödelheim** bescheinigten sich selbst, die Allergrößten zu sein („Höha, schnella, weita"), doch auf der **Guinness Multimedia CD-ROM der Rekorde** tauchen sie (verdienterweise) nicht auf. Statt dessen werden 5000 echte Rekorde aus allen Lebenslagen in Text, Bild und Ton vorgestellt. Ganze 60 Quicktime-Videoclips sorgen für erstaunliche Einblicke in das Leben des größten Menschen der Welt (so um die 2,30 m), informieren über das schnellste Auto oder den erfolgreichsten Trickfilm. Auf der CD läßt sich trefflich herumstöbern, auch wenn das angesammelte Wissen wenig für den Alltag taugt.



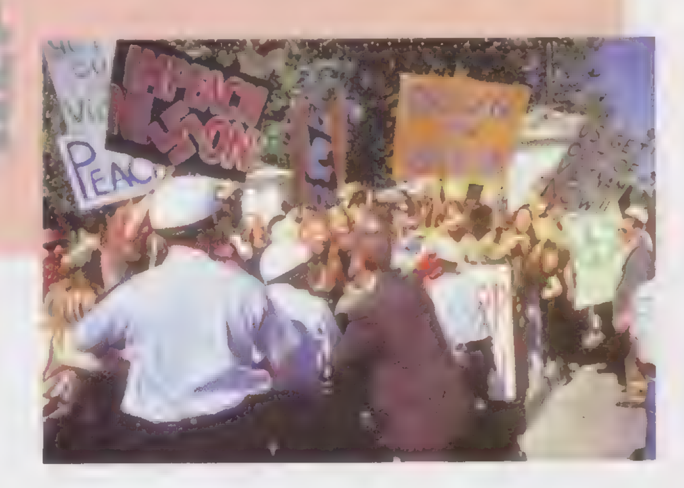
MONDSÜCHTIG

Für **Tom Hanks** war das ein Riesenerfolg: Mit **Apollo 13** schaffte er endgültig den Sprung vom grimassenschneidenden Allerweltskomiker zum beachteten Charakterdarsteller. Ein Oskar sprang für ihn mit dem Film allerdings nicht heraus. Dabei ist doch die Spannung des Authentik-Thrillers gnadenlos: Drei Astronauten, eingepfercht in eine Mondkapsel, verlieren ihren Sauerstoff und drohen auch noch zu erfrieren. Nur der umsichtigen Bodenstation unter Führung von **Ed Harris** ist zu verdanken, daß die Mission glücklich abläuft. Der Film hält sich so dicht an die Realität, daß man sogar das Kauderwelsch der Funkdialoge kaum verstehen kann. Auf Video kann man sich den Tech-Talk zumindest mehrfach anhören.

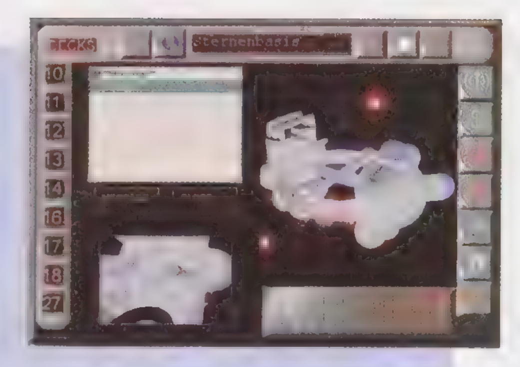


ALPTRAUM

Für die Amerikaner ist Watergate in etwa genauso schlimm wie der Vietnamkrieg – beide Ereignisse haben tiefe Spuren in der amerikanischen Seele hinterlassen. Und da Regisseur **Oliver Stone** ausgewiesener Experte für US-Psychosen ist, hat er ausnahmsweise mal keinen Vietnamfilm, sondern einen Politthriller gedreht. **Nixon** beschreibt die letzten Tage jenes Präsidenten, der seine politischen Gegner abhören ließ und schließlich aus dem Amt geworfen wurde. Seltsam nur: In der Hauptrolle findet sich mit **Anthony Hopkins** ein Engländer. Ob er auch in diesem Film seinen Chianti immer noch mit einer frischen Leber genießt?

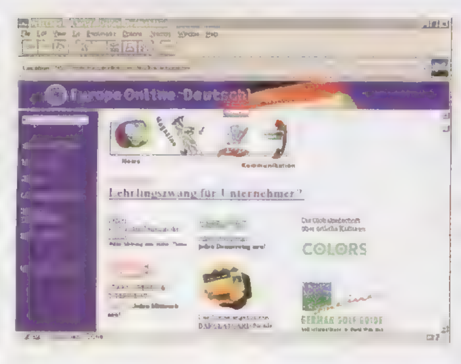


TRIBBLE TROUBLE



Die Telekom macht mobil: Die Drohung, die grafischen T-Online-Seiten im KIT-Standard ins Internet zu überführen, wurde wahr gemacht. Das Science-fiction-Forum **Cyberbase** (*44844#) ist eine der ersten Adressen, die sich nun auch im Web finden lassen (*http://www.cyberbase.de*). Für T-Online wurde das Forum neu und nett gestylt, geboten werden Infos rund um neue SF-Filme, Bücher und natürlich Serien. Doch Cyberbase will interaktiv sein, und so erhält jeder Besucher einen Namen, ein Paßwort und eine Visitenkarte, mit der er an einem „Academy-Quiz" und an diversen Abenteuer- und Rollenspielen teilnehmen kann. Der letzte Schrei: Die Tribble-Epidemie ist auf der Station ausgebrochen. Und wie man die bekämpft, weiß am besten immer noch Captain Kirk.

ABGESTÜRZT



Mit dem Online-Dienst **Europe Online** geht es wohl zu Ende. Mit viel Trara und 135 Einwahlknoten gestartet, liegt das Burda-Projekt nun in den letzten Zügen. Schon mehrfach hatte es Finanzprobleme gegeben, doch jetzt scheinen die Mitgesellschafter kalte Füße zu bekommen. Bei Redaktionsschluß stand noch nicht fest, wie es nach dem Konkurs weitergehen soll, doch anscheinend hat die **Telekom** schon mal leise angeklopft, ob man nicht die Kunden übernehmen könne. Nein, wie großzügig!

HAPPY BIRTHDAY

Star Trek wird 30! Zum großen Jubiläum der Kultserie möchte auch die Videoindustrie ihr Scherflein beitragen. Da der nächste Kinofilm erst im tiefsten Winter (19. Dezember) anlaufen wird, können die Süchtigen schon jetzt ein kleines Special auf ihren Altar legen. Der Inhalt des Bandes: die geniale Doppelfolge „Angriffsziel Erde" mit den fiesen Borgs, die Kinotrailer aller Filme, den achten inklusive, sowie eine Dokumentation zur Geschichte von Star Trek. Allerdings war der Verleiher mit der Doku wohl etwas knauserig, denn angesichts der Gesamtlänge der Kassette von 110 Minuten kann für die Backgroundgeschichte kaum noch Platz übrig sein. Dem wahren Trekkie wird's egal sein.



DYNAMIC DUO

Konnte es nach **Dumm und Dümmer** überhaupt noch eine Steigerung geben? Für Hauptdarsteller **Jim Carrey** schon. Sein neuestes Werk mit dem Titel **Cable Guy** wandelt auf den Spuren von Monty Python – so schräg ist der Humor, den Carrey darbietet. Er mimt den Fernsehtechniker Chip, der einem Kunden illegal Pay-TV ermöglicht und dafür eine echte Männerfreundschaft will. Dem Kunden namens Matthew Broderick ist Chip aber zu unberechenbar, so daß er ihn hinauswirft. Was Matthew nicht wußte: Mit Chip hat er sich einen diabolischen Feind gemacht.
In den USA floppte die böse Komödie gewaltig – ob die Amis doch nur „Dumm und Dümmer" (werden) wollen?



KRIEGSLÜSTERN

Topware
D-Info
Über 34 Millionen Einträge!
Adress- und Telefonauskunft Deutschland
3.0
Für DOS, Windows und Windows 95

Die Kontrahenten kommen einfach nicht voneinander los: Immer noch macht die **Telekom** eine große Nummer mit den Nummern und möchte **D-Info** vom Markt verbannen. Doch der schlaue Hersteller Topware schoß dem Möchtegern-Monopolisten gleich zweimal vor den Bug: Während vor Gericht noch um D-Info 2.0 gekämpft wird, hat Topware schon die Version 3.0 des Telefonverzeichnisses auf dem Markt. Und der Telekom-Tochter DeTe Medien wurde gerichtlich untersagt, die Telekom-CD zum Dumping-Preis von 15 DM anzubieten. Für 35 DM mehr bekommt man das Topware-Produkt, das nun netzwerkfähig ist, Tarife anzeigt und Auslandsvorwahlen kennt.



Ein angespanntes Gespann: der unbedarfte Anwalt und die unerfahrene Juristin

Mississippi Burning

KURZINFO

Titel:	Die Jury
Genre:	Drama
Länge:	ca. 228 Min.
Hersteller & Jahr:	Warner Bros., 1996
Label:	Warner Bros.

Sandra Bullock gegen den Klu-Klux-Klan: Als Juristin engagiert sie sich für einen Schwarzen und legt damit Feuer an ein riesiges Pulverfaß.



Donald Sutherland (rechts) hilft Sandra Bullock unerschrocken auf die Sprünge



Die Tat: Die kleine Tochter des Angeklagten wurde brutal vergewaltigt

Die Bullock endlich mal nicht als süßer Darling romantischer Komödien. Das schien zwar jahrelang die maßgeschneiderte Rolle für sie zu sein, doch jetzt wird die Schöne rabiat. In ihrem neusten Film mimt sie eine Juristin, und zwar eine, die kein Risiko scheut. Das könnte sich rächen, denn sie wagt sich ausgerechnet in den Südstaaten an einen brandheißen Fall, der schon andere Gemüter erhitzt hat.

Latenter Rassismus

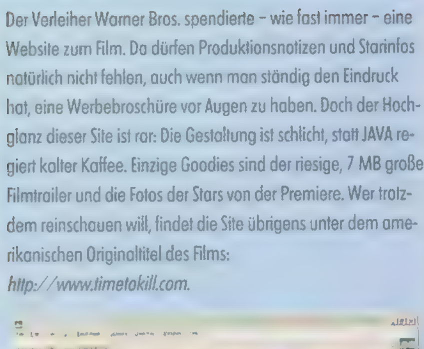
Es geht um den schwarzen Fabrikarbeiter Carl Lee (gespielt von Samuel L. Jackson), dessen zehnjährige Tochter von zwei weißen Rassisten brutal vergewaltigt wurde. Carl nimmt das Gesetz selbst in die Hand: Auf dem Weg zur Verhandlung schießt er die beiden über den Haufen.
Das bringt Zündstoff in die folgende Mordanklage. Der ehrgeizige Anwalt Brigance (Matthew McConaughey) braucht Hilfe, nicht nur von der Bullock, sondern ebenso von einem gescheiterten Anwalt namens Wilbanks, der von keinem Geringeren als Donald Sutherland dargestellt wird. Zu dritt versuchen sie nun, Carl einen fairen Prozeß zu ermöglichen. Doch sie unterschätzen den latenten Rassismus in der Südstaatenprovinz und geraten allesamt in Lebensgefahr.

Tiefe und Spannung

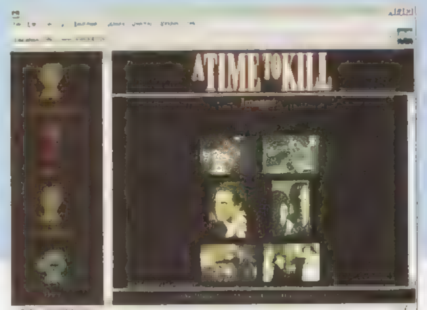
In den USA ist **Die Jury** trotz der schwierigen Geschichte ein richtiger Hit geworden – und das gegen die Konkurrenz von Arnold Schwarzenegger, Tom Cruise oder Sean Connery, den anderen Helden im Kino-Sommertheater. Liegt es etwa daran, daß **Die Jury** schon wieder eine Grisham-Verfilmung ist? Selbst die Kritiker bescheinigen dem Werk von Regisseur Joel Schumacher große erzählerische Tiefe und Spannung – bei diesem Plot hat es das in so guter Verbindung seit *Mississippi Burning* nicht mehr gegeben.

Michael Suck

DIE JURY IM NETZ



Der Verleiher Warner Bros. spendierte – wie fast immer – eine Website zum Film. Da dürfen Produktionsnotizen und Starinfos natürlich nicht fehlen, auch wenn man ständig den Eindruck hat, eine Werbebroschüre vor Augen zu haben. Doch der Hochglanz dieser Site ist rar: Die Gestaltung ist schlicht, statt JAVA regiert kalter Kaffee. Einzige Goodies sind der riesige, 7 MB große Filmtrailer und die Fotos der Stars von der Premiere. Wer trotzdem reinschauen will, findet die Site übrigens unter dem amerikanischen Originaltitel des Films: *http://www.timetokill.com.*







Das Rätsel

Peter Gabriel, Ex-Frontmann von Genesis, mag's ambitioniert: Seine neue CD ist ein Multimedia-Werk, das das Medium ausreizt wie kein anderes Produkt vorher.



Es scheint, als ob sich mittlerweile jeder im Musikgeschäft, der etwas auf sich hält, auch im Multimedia-Bereich engagiert. Peter Gabriel, ehemals Gründungsmitglied und Sänger der Band Genesis, war allerdings einer der ersten, die aus diesem Bereich heraus ein CD-ROM-Produkt gestalteten. **Xplora** war eine hübsche Zusammenstellung von Musik, Grafik und Filmsequenzen, die vor allem Gabriels Fans bestimmt gut gefallen hat. Nun hat Gabriel eine zweite Arbeit abgeschlossen und vor wenigen Wochen in seinem Studio in Wiltshire erstmals vorgestellt: **Eve** wird wahrscheinlich noch im September sowohl für Mac als auch für PC erscheinen – ein umfangreiches Multimedia-Abenteuer, an dem unter anderem auch Aardman Animations mitgearbeitet haben. Das ist übrigens das Team, mit dem Peter Gabriel auch das vielleicht berühmteste Musikvideo aller Zeiten produzierte, das zum Song *Sledgehammer* nämlich. Mittlerweile haben die Jungs für ihre Arbeiten sogar zwei Oscars eingeheimst.

Surreale Kunstwerke

Auf den ersten Blick erscheint *Eve* als mächtig verwirrendes Produkt. Vollgestopft mit surrealen Kunstwerken, bietet die „Spiel"welt zum Beispiel Räume, in denen endlose Videoclips mit Leuten laufen, die frank und frei über ihre Beziehungen sprechen. Obwohl es einen roten Faden durch die Geschichte gibt, gibt es viele Elemente in dieser Mammut-Produktion, die wohl eine ganze Menge Leute in die Irre führen werden. Im Detail so etwas wie eine lineare Handlung zu erkennen, ist nämlich gar nicht so einfach. So ist im Grunde der einzige beständige Faktor die stetige Überraschung. Die am Projekt beteiligten Künstler sind neben Peter Gabriel Helen Chadwick, Yayoi Kusama, Cathy de Monchaux und Nils-Udo, die eine wunderhübsche Sammlung von Kunstwerken zusammengetragen haben, die gemeinsam mit Hintergrundbildern und begleitender Musik wirkungsvoll in Szene gesetzt werden. Man wird kaum umhin können, diesem Produkt schon nach kurzer Zeit starke Gefühle entgegenzubringen. Wenn auch nicht jeder es mögen wird, so bleibt es doch selbst für diejenigen, die sich eher verwirrt fühlen, durch seine Vielseitigkeit interessant anzuschauen.

Es gibt verschiedene Geschichten hinter *Eve*. Eine ist die Beziehung zwischen Mann, Frau und Natur, und während man durch die Abenteuerwelt wandert, entwickelt sich auch die Art dieser Beziehungen. Die Rätsel im Spiel sind – wie man vielleicht schon erwartet hat – von der extrem kryptischen Sorte, aber bestimmte Geräuscheffekte geben Hinweise darauf, ob man auf dem richtigen Weg ist. Trotzdem braucht es mehr als ein paar Minuten, bis man überhaupt in der Lage ist, so etwas wie einen tieferen Sinn in der schier endlosen Montage von Bildern und Tönen zu erkennen.

Musik vom Meister

Es versteht sich beinahe von selbst, daß die Musik von Peter Gabriel das stärkste Bindeglied zwischen den einzelnen Elementen darstellt. Mit Hilfe der einzelnen Clips kann man sogar eigene Stücke zusammensetzen, diese ergänzen und als interaktive Videos abspeichern. Es gibt ein entsprechendes Menü mit einem Mischpult auf der einen und einer Übersicht der Samples auf der anderen Seite. Allein diese Möglichkeit macht *Eve* interessant genug auch für diejenigen, die der surrealen, verwirrenden, aber nichtsdestoweniger fesselnden Geschichte sonst nichts abgewinnen können. Michael Coulson, der das Projekt für die Firma Real World als Produzent begleitete, er-



des Lebens

zählte bei der Vorstellungsparty Näheres über die Arbeiten an *Eve*: „Meine Aufgabe war es, als Verbindungsstelle zwischen all den Leuten zu fungieren, die am Produkt gearbeitet haben. Das vordringlichste Ziel, das meine Kollegen und ich dabei verfolgt haben, war es, die Grenzen der verfügbaren Technik voll auszureizen und vielleicht ein wenig voranzutreiben. Das größte Problem, das uns dabei im Weg stand: Man läuft Gefahr, während der Arbeit an einer solchen Sache zu vergessen, daß das Resultat aller Anstrengungen am Ende auf einem PC-Monitor zu sehen sein soll."

„Während *Eve* ja unter meinem Namen erscheint und ich wesentlichen Einfluß auf die Audio-Anteile genommen habe", warf Peter Gabriel selbst an dieser Stelle ein, „möchte ich nicht vergessen zu erwähnen, welch großartige Leistung die vier Künstler erbracht haben, die etliche der phantastischen Grafiken in *Eve* beigetragen haben."

Eve als Grafik-Adventure

„Wir haben versucht, Musik und Kunst zu verbinden", fuhr Michael Coulson fort. „Unter anderem waren japanische Grafiker und Bildhauer beteiligt, und es hat zwei Jahre gekostet, sie alle zusammenzubringen. Wir alle finden das Produkt enorm aufregend. Ganz am Anfang gab es jede Menge Ideen zu den Kunstwerken und Bildern, wie auf ihnen aufgebaut und sie mit Musik verbunden werden könnten. Wir kamen zu der Überzeugung, daß ein enormes Potential hinter dem Konzept 'Kunst und Musik' steckt. ... Unsere erste Aufgabe war es dann, Experten für die verschiedenen Bereiche zu finden. Wir haben eine lange Liste mit Namen von Künstlern und Fachleuten auf anderen Gebieten zusammengestellt. Dann schließlich kamen wir überein, daß diese Sache etwas Besonderes in Sachen Interface verdiene, und wir entwarfen die *Eve*-Welt. So wurde allmählich etwas daraus, was ich am liebsten als Grafik-Adventure bezeichnen würde, und es entstand auch eine Story."

„Die Basis der Geschichte ist das ewige Rätsel um die Beziehung zwischen Männern, Frauen und der Natur. Alles geht damit los, daß ein Ei in einer wunderschönen Welt heranwächst. Das Ei teilt sich und in einer Analogie auf die Geschichte von Adam und Eva und ihre Vertreibung aus dem Paradies liefert diese Geschichte den Startpunkt für das eigentliche Abenteuer. Man kann sich überall in der Welt umschauen und das Paradies erforschen. In einer phantastischen 3D-Umgebung ist es möglich, Kunstausstellungen und Räume zu besuchen, die unter einem bestimmten Motto stehen, und man trifft alle möglichen Künstler, Philosophen und Wissenschaftler."

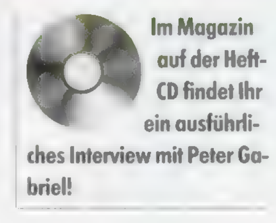
Paradies im Wandel

Eines der ersten Ereignisse in der Geschichte ist der Besuch in einer Bambushütte mit seltsamen Dingen. Zum Beispiel gibt's da einen Koffer, der sich öffnet, alle möglichen Dinge fliegen heraus und verteilen sich über die *Eve*-Welt. Wenn man die Hütte wieder verläßt, dann hat sich das gesamte Paradies verändert. Einstmals wunderhübsche Dinge haben ihren Zauber verloren – also macht man sich auf in die Weite der geheimnisvollen Landschaften, komponiert Musikstücke, hat verschiedene Kunsterlebnisse und löst eine Reihe von Rätseln, um schließlich Eva wiederzufinden und ins Paradies zurückzukehren. *Eve* umfaßt vier verschiedene Gärten der Evolution mit natürlichen Zugängen, die in einzigartige Musikwelten auf der Basis von Peter Gabriels Songs *Come Talk to me*, *Shaking the Tree*, *In Your Eyes* und *Passion* führen.

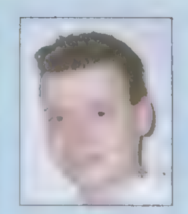
Derek dela Fuente







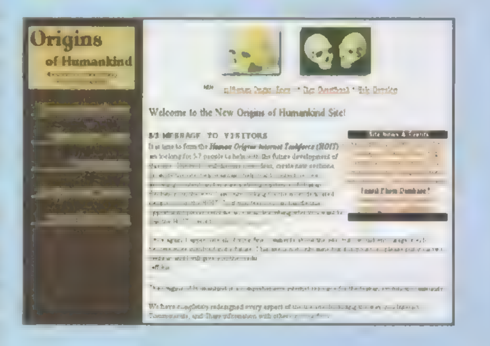
Im Magazin auf der Heft-CD findet Ihr ein ausführliches Interview mit Peter Gabriel!



Habt Ihr Euch eigentlich schon jemals Gedanken darüber gemacht, wie ein *Portunus rubromarginatus* oder ein *Staphylococcus aureas* in zig- oder sogar tausendfacher Vergrößerung aussehen? Ehrlich gesagt – ich auch nicht! Aber wer, außer Wissenschaftlern vielleicht, schlägt sich schon mit solchen Wörtern herum? Nun, die Internet-Seite von **Nanoworld** tut es! Hinter den merkwürdigen Begriffen stecken ziemlich interessante mikroskopische Aufnahmen von Flöhen (siehe Bild), Insektenfühlern oder Blutkörperchen. Schaut's Euch einfach mal an: http://www.uq.oz.au/nanoworld/nanohome.html



Wo wir gerade beim Thema Forschung sind: Auf der Seite **Origins of Humankind** gibt es jede Menge Informationen über die Entstehungsgeschichte der Menschheit. Fotos von Schädeln und Gebeinen schrecken Euch doch nicht ab, oder? http://www.dealsonline.com/origins/



Hundebesitzer aufgepaßt: Das **DOG-e-zine** bietet beinahe alles, was Hundefreunde über ihre Vierbeiner wissen sollten. Von der richtigen Dressur bis hin zur gesunden Ernährung gibt es für Surfer zahlreiche wichtige Infos. http://www.dog-e-zine.com/



Auch diesen Monat könnt Ihr Euren Mails freien Lauf lassen. Schickt Eure Kommentare und Vorschläge an unsere Redaktionsadresse: redaktion.pc-spiel@tronic.de

Krautsearch

Das Internet im Reich der Tiere: Wer Suchmaschinen für deutsche Adressen braucht, stößt seltsamerweise auf Flipper und seine Freunde.

Das Internet ist groß, international und für jeden offen – zumindest für jeden, der ein bißchen Englisch kann. Denn obwohl Deutschland nach den USA der zweitgrößte Internet-Markt ist, müssen sich deutsche Surfer fast immer durch den englischen Site-Dschungel kämpfen, wenn sie auf der Jagd nach deutschen Seiten sind. Zwar finden sich bei den großen Suchmaschinen wie **Alta Vista** (*http://digital.altavista.com*) auch alle deutschen Adressen zu bestimmten Suchbegriffen, doch das Aussieben japanischer oder spanischer Sites ist mühsam. Schlimmer noch: Bei den weit übersichtlicheren Internet-Katalogen wie **Yahoo** (*http://www.yahoo.com*) wird nur sehr wenig deutsch gesprochen.

Deutscher Alta Vista

Deutsche Kataloge und Suchmaschinen müssen also her. Und es gibt sie: Gleich deren fünf buhlen um die Krone, der beste Dienst im Lande zu sein. Ganz neu „auf dem Markt" ist das süße Vögelchen namens **Kolibri** (*http://www.kolibri.de*). Die Suchmaschine der Firma **Iosys** indiziert selbsttätig Websites mit deutschen Wörtern; gesucht werden kann dann nach Stichworten, die noch durch 18 Oberbegriffe („Politik", „Computer") eingegrenzt werden.

Doch Kolibri scheint noch im Aufbau zu sein – selbst harmlose Eingaben wie „Computerspiele" führen zu recht mageren Ergebnissen. Einzige Highlights des Dienstes sind der Thesaurus (ein Synonym-Wörterbuch) und der Untertitel der Suchmaschine: „The Krautsearch".

Besser schneidet da schon ein anderes Wesen aus dem Tierreich ab: **Flipper** (*http://www.flp.cs.tu-berlin.de/flipper/index de.html*) kennt 170.000 deutsche Webdokumente und zusätzlich noch je 12.000 französische und spanische. Das kann sich sehen lassen: Flipper liefert zu jedem Suchbegriff maximal 100 Treffer, sortiert nach Übereinstimmung (0.1–1.0). Wildcards, deutsche Umlaute und Suchverknüpfungen („und", „oder") sind ebenfalls erlaubt, so daß Flipper mit Fug und Recht als deutsches Pendant zu Alta Vista bezeichnet werden kann.

Nackt oder beknackt

Irgendwo zwischen Suchmaschine und Katalog befindet sich hingegen **LEO** (*http://www.leo.org*). „Link everything online" ist das Motto dieses Projekts an der Münchner Uni. So bietet Leo eine Kartenübersicht deutscher Webserver, ein Deutsch-Englisch-Wörterbuch, und es erlaubt eine FTP-Dateisuche auf dem eigenen Server. Der Datenbestand ist beeindruckend, doch das World Wide Web bleibt außen vor.



Der Klassiker unter den Katalogen: DINO – den konnten sie nicht besser machen

Ganz anders verhält es sich bei **Web.De** (*http://vroom.web.de*). Der reinrassige Katalog ist somit seiner Rubrikenaufteilung so übersichtlich wie Yahoo, bietet eine „Startrampe" für Internet-Anfänger, eine Neuheitenliste und eine Bewertung der „Cool Spots", der besten Sites der Woche. Allerdings sind die Suchoptionen von Web.De mager bzw. nicht vorhanden. Wildcards kennt der Suchalgorithmus nicht, und die Suchbegriffe können auch nicht als komplette Wörter erfaßt werden. Der Suchbegriff „nackt" findet also nicht nur Schweinereien, sondern gleichfalls „be*nackt*es".

Mit Web.De im Clinch liegt schon seit Jahren **DINO** (*http://www.dino-online.de*), der große, alte Saurier der deutschen Web-Kataloge. Das „deutsche

Der „Krautsearch“: Kolibri ist neu und noch nicht sonderlich „belesen“

Internet-Organisationssystem“ war ursprünglich ein Projekt an der Göttinger Uni – und der erfolgreichste Katalog dazu. Den Domainnamen „dino.de“ sicherte sich allerdings Web.De und führte die Suchenden flugs zur eigenen Site.
Doch Web.De kann DINO nicht das Wasser reichen. Gut 10.000 Einträge kennt der Katalog, allein 500 Themengebiete dienen der Vorauswahl. Und daß bei den Suchoptionen Wildcards („*“) ebenso erlaubt sind wie Umlaute, versteht sich bei DINO von selbst. Im Durchschnitt liefert Dino gut ein Drittel mehr Treffer pro Suchbegriff als Web.De.
Damit gibt es klare Sieger: Bei den automatisierten Textindexern hat Flipper die Nase vorn – wer spezielle Infos sucht, wendet sich am besten an den Delphin. Und für gut dokumentierte, sortierte Katalogeinträge ist DINO immer noch erste Wahl. So schnell sterben die Dinosaurier eben doch nicht aus ... ❑

Michael Suck

Unser Freund: Flipper ist Deutschlands beste Suchmaschine



Wir sind nicht allein



Dem Geheimnis auf der Spur: Scully analysiert die Leichenfunde

Eine weitere Akte wartet auf Öffnung: Im neuen Spielfilm-Special zur Kultserie „Akte X" muß Agent Mulder feststellen, daß seine Partnerin nicht ganz von dieser Welt ist.

Titel:	Akte X: 82517
Genre:	Thriller
Länge:	ca. 90 Min.
Hersteller & Jahr:	20th Century Fox, 1995
Label:	20th Century Fox Home Entertainment

Wieder gibt es ein paar neue Sites zum Thema **Akte X**; dieses Mal werden sie sogar von 20th Century Fox empfohlen. Hochoffiziell sind die beiden Sites **X-Files** (*http://www.TheX-Files.com*) und **Fox Online** (*http://www.foxnetwork.com/home.html*). Den **X-Files Fan Club** erreicht man unter *http://bcit.bc.ca/~mevans/xfanclub.html*, während eine der größten und besten Sites die **Falchion's Home Page** ist (*http://www.cs.mu.oz.au/~simc/xfiles.html*). Selbst Deutschland geht nicht leer aus: Vom Akte-X-Sender **Pro 7** gibt's umfangreiches Material unter *http://www.pro7.de/ax/ax00001.htm*



Wurden hier Menschen oder Außerirdische ins Massengrab gelegt?

Wann wagt **Akte X** endlich den Sprung auf die große Leinwand? Diese Frage muß sich einfach jeder stellen – auch Star Treks nächste Generation bekam nach mehreren Zweiteilern einen Persilschein für Cinemascope.
Lange kann es bei *Akte X* auch nicht mehr dauern. Bereits der dritte Zweiteiler liegt nun in epischer Länge vor, und wieder hätte das Werk die Qualität, auch ein Kinopublikum zu faszinieren.

Zahlensalat

Vorerst aber bekamen nur die Amerikaner das neueste Abenteuer des FBI-Duos Mulder und Scully mit. Die Folgen neun und zehn aus der dritten Staffel sind es, die als deutsche Videopremiere auf den Markt kommen – Pro 7 zeigt diese Staffel erst im nächsten Jahr. Der wenig aussagefähige Titel: **82517**.
Hinter dem Zahlensalat verbirgt sich aber eine handfeste Sensation. Ein unscheinbarer Eisenbahnwaggon mit der Nummer 82517 birgt ein großes Geheimnis: In ihm findet Agent Mulder Außerirdische, an denen anscheinend Experimente vorgenommen wurden. Die Regierung weiß ebenfalls von dem Projekt, denn Mulders Informant, der ihm das Video mit Aufnahmen der Experimente gab, stirbt alsbald gewaltsam.
Auch Scully und Mulder sind nun in höchster Lebensgefahr. Während Mulder einen Agenten der NSA (National Security Agency) halsbrecherisch in einem Zug verfolgt, entdeckt Scully, daß die Wesen aus dem Zug vielleicht einmal Menschen waren. Mehr noch: Auch sie selbst könnte ein Opfer der Experimente gewesen sein!

Scullys Geheimnis

Diese Anspielung gab es schon einmal: Bereits seit einigen Episoden lassen die Autoren das Publikum erahnen, daß irgend etwas mit Scully nicht stimmen kann. Doch um eine Auflösung haben sich bislang alle Beteiligten gedrückt.
So bleibt die Spannung erhalten. Und bis wir endlich wissen, was denn wirklich mit Scully passiert ist, müssen wohl noch einige andere Aktendeckel gelüftet werden ...

Michael Suck

KONSOLEN CORNER



Tekken 2

(PX-X)

Das Warten hat ein Ende – und es hat sich gelohnt! Der Nachfolger des wohl besten Fighting-Games ist noch um weitere Nuancen verbessert worden. Natürlich sind wieder alle 18 Charaktere an Bord, die den sportlichen Wettstreit vor hinreißend gestalteten Hintergründen aufnehmen. Nein, hier wird nicht nur geprügelt, auch dem Auge und dem Ohr wird erneut geschmeichelt. Unglaublich irre ist schon das Intro, das an ein perfekt produziertes Video erinnert. **Tekken 2** besticht durch die stark verbesserten Grafiken und das weichere Gameplay. Die Kamera rotiert so herrlich in Pseudo-3D, die Special Moves sind einfach anzuwenden, die Kampfstärken sind wie gewohnt spezifisch auf die Fighter zugeschnitten, und die Atmosphäre ist so knisternd wie frische Kartoffelchips. Das bislang als bestes Prügelspiel geltende Game hat seinen Meister gefunden. Bravo Sony, danke, Namco!

Namco Museum Vol. 1

(PS-X)

Die „Historiker" unter uns werden sich sicherlich noch an die einstigen Hits *Pac-Man, Galaga, Pole Position, Rallye-X, New Rallye-X, Bosconian* und *Toy Pop* erinnern. Diese netten kleinen Gamelein befinden sich auf Namcos **Museum Vol.1** – auf einer CD. Die perfekt umgesetzten Spielhallen-Knaller von einst sind ein Muß für jeden nostalgischen Spieler in der großen, weiten Welt.

Jumping Flash 2

(PS-X)



Jumping Flash begeisterte nicht zuletzt wegen seiner rasanten Action und dem Titelhelden, der wie ein Känguruh über Plattformen und Gebäudeteile sprang. Im neuen Abenteuer **Jumping Flash 2** ist eigentlich nur wenig geändert worden. Das Gameplay – es gilt, die kleinen Kerle zu retten, nicht ohne vorher allerlei Feindsvolk zu eliminieren – ist identisch geblieben. Die Grafiken sind besser geworden, keine Frage. Auch die Anzahl der Power-Ups hat sich erhöht. Die einzelnen Levels sind witzig und bestechen durch ein gutes Design.

32-Bit-Zone

Electronic Arts hat die gesamte Andretti-Familie unter Lizenz. Grund ist das neue Racing-Game **Andretti '97**, das für PS-X im Oktober erscheinen soll. Das Game selbst ist rasant, schnell und logisch aufgebaut. Im Zwei-Spieler-Modus gibt's einen geteilten Schirm, und mittels Link können gar bis zu vier PS-X-Piloten gleichzeitig auf die Piste gehen. ◆ 32-Bit-Zone In **Galaxian 3** werden bis zu zwei Spieler in eine Rebel-Assault-ähnliche Welt geführt, in der man zunächst ein Asteroidenfeld per Slalomfahrt passieren, um feindliche Fighter vom Himmel zu holen, oder tief in ein feindliches Raumschiff eindringen muß, um die Energiezentrale zu zerstören (PS-X, Oktober). ◆ 32-Bit-Zone Action-Fetischisten sollen bei **Harbinger** von Mindscape auf ihre Kosten kommen. Spieler schlüpfen dabei in die Rolle eines weiblichen alienartigen Wesens, das ungebetene außerirdische Eindringlinge von den Straßen ballern muß (PS-X, Ende Oktober).







Resident Evil

(PS-X)

Ein Grafikadventure mit vielen Actioneinlagen der besonderen Art erwartet Euch bei **Resident Evil**. In einer kleinen amerikanischen Stadt verschwinden seit geraumer Zeit Menschen. Als Leiter eines Teams von Cops müßt Ihr das Geheimnis lösen. In immer wechselnden Kameraperspektiven durchquert Ihr ein altes Herrenhaus und müßt dabei gegen eine Vielzahl von Monstern kämpfen. Auch jede Menge Rätsel warten auf eine Lösung. Resident Evil ist ein absoluter Hit für alle Fans anspruchsvoller Action-Adventures.

Motor Toons Grand Prix 2

(PS-X)

Der zweite Teil dieses Rennspiels bietet wieder Racing-Action im Comic-Stil. Viele verschiedene Strecken stehen für die Rennen zur Verfügung, die mit den unterschiedlichsten Fahrzeugen bestritten werden können. Die Fahrzeuge der verschiedenen Spielfiguren legen sich dabei richtig in die Kurven. Fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade stehen zur Verfügung, und nach jeder gewonnenen Saison gibt es Goodies, wie neue Strecken oder Fahrzeuge. **Motor Toons Grand Prix 2** ist eine willkommene Abwechslung im Bereich der Racing-Games.

ENTERTAINER -Schmökertips

von Rainer Scheer

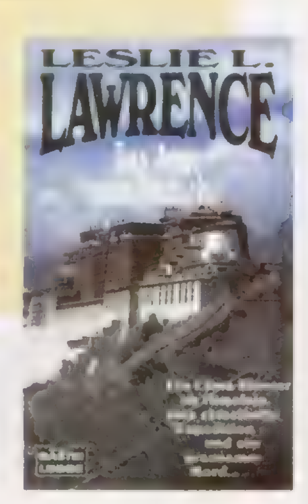


Technik, die begeistert

Das denkende Hochhaus: eine Meisterleistung der Technik und der Architektur. Computerprogramme sollen den Ablauf in diesem modernsten Bauwerk von Los Angeles steuern, wenn die neuen fernöstlichen Besitzer erst einmal eingezogen sind. Doch es verläuft nicht alles nach Plan. Mysteriöse Unfälle häufen sich. Etwas gerät außer Kontrolle ... – das Hochhaus selbst läuft aus dem Ruder!
Autor Philip Kerr hat seine Schularbeiten gründlich gemacht. Da grüßt das spätestens seit *Die Hard* sehr in Mode gekommene Hochhaus, da finden sich Verweise auf den Horrorfilm der siebziger und achtziger Jahre oder auf so aktuelle Streifen wie *Die Wiege der Sonne*. High-Tech hat unwiderruflich Einzug gehalten, moderner lassen sich Thriller heute nicht mehr gestalten. Das Symbol des Kampfes zwischen dem Menschen und der Maschine ist zwar alt, doch von täglicher Aktualität. **Game Over** ist packend, mitreißend und dabei absolut kalt - eben so wie die Welt, die beschrieben wird. Perfekter läßt sich die heutige Zeit nicht wiedergeben.
Game Over, von Philip Kerr (aus dem Englischen von Peter Weber-Schäfer). Rowohlt/Wunderlich, Reinbek 1996. 494 Seiten. 39,80 DM.

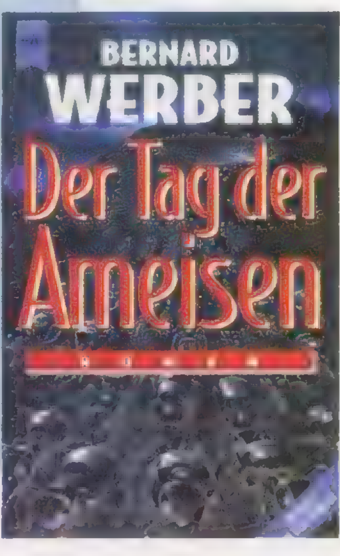
Auf den Spuren von Indiana Jones

Katmandu heißt das etwas unwirtliche Ziel der Expedition, nicht so schön besungen wie von Cat Stevens, sondern rätselhaft und ungewiß, was den Ausgang der Reise angeht. Denn Lawrence ist in diese Region des Himalaya gekommen, um nach einer verschollenen früheren Expedition zu suchen. Bereits die Umstände des Auftrags sind mehr als rätselhaft ...
Leslie L Lawrence ist das Pseudonym eines Professors, der im lockeren Indiana-Jones-Stil Romane verfaßt. Der erste, **Das Auge von Sindsche**, liegt vor, ein weiterer wird im Dezember folgen. Abenteuerliche Kulissen, geheimnisvolle Fährten, skurrile Gestalten – Zutaten, die man kennt, denen man aber immer wieder gerne begegnet, denn genau so sieht gute Abenteuerlektüre aus.
Das Auge von Sindsche, von Leslie L Lawrence (ins Deutsche übertragen von Roberto Kohlstedt). Bastei Lübbe, Bergisch Gladbach 1996. 412 Seiten. 12,90 DM.



Es kribbelt wieder

Dieser Sommer wird nicht in die Temperaturgeschichte eingehen. Eher durchwachsen war das, was uns da geboten wurde. Und doch: Kaum sind die ersten Sonnenstrahlen zu fühlen, sind auch *sie* da. Die wahren Herrscher der Erde. Die Ameisen.
Bereits mit *Die Ameisen* erlebte der Leser einen der ungewöhnlichsten Thriller, die je geschrieben wurden, denn: Welches andere Buch spielt schon in einem Ameisenbau? Bernard Werber kannte mit seinem Publikum keine Gnade. Er trieb es durch die langen, verschlungenen Gänge des Ameisenreiches, verknüpfte die Handlungsstränge unter- wie oberirdisch zu einem genialen Ganzen und legte ein kribbelnd-brillantes Buch vor.
Jetzt sind die Ameisen wieder zurück, und neuerlich faszinieren Werbers Kenntnis, sein dramaturgischer Einfallsreichtum und die Kunst, alles, ober- und unterirdisch, zu einer Gesamtheit zusammenzufügen. **Der Tag der Ameisen** ist ein utopisch angehauchter Roman, der im 21. Jahrhundert spielt. Ein Roman, der von einer gewaltigen Macht erzählt. Und das nächste Mal wird man es sich überlegen, ob man die Ameise auf der Terrasse einfach plattritt!
Der Tag der Ameisen, von Bernard Werber (aus dem Französischen von Michael Hofmann). Heyne, München 1996. 486 Seiten. 14,90 DM.





SPIELE-PACKS

Stunt Driver & Al Unser Arcade Racing ....34,90 DM
Der Seelenturm & Goblins ....39,90 DM

SPIELE AUF CD

Al unser Jr. Arcade Racing ....29,90 DM
Perfect Pinball ....24,95 DM
Der Seelenturm ....29,95 DM
Two in one: 7th Guest & Dune .....29,95 DM
Goblins 3....................24,95 DM
Buzz Aldrin's Race into Space ....19,95 DM
Master of Magic ......24,95 DM
Dogfight ....24,95 DM
Lands of Lore ....39,95 DM
Falcon 3.0 ....29,95 DM
Megapack 3 12 Vollversionen..............88,00 DM
Megapack 4 11 Vollversionen ....88,00 DM
Flight of the intruder ....12,95 DM
Stunt Driver ....12,95 DM
Ambush ....12,95 DM

Humans III – Lost in time

DM 34,90



Bonus: 1 & 2, 160 Level, komplett deutsch

Soundtrack-CDs von Chris Hülsbeck:

Soundfactory ....33,95 DM
Rainbows ....30,95 DM
Turrican ....31,95 DM
To be on top ....29,95 DM

Einfach die Bestellarte im Heft ausfüllen und absenden an:



TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic.de

HIGHLIGHT



Fußball Total
für nur **16,80 DM**

SOFTWARE

D-Info 2.0 ....39,90 DM
Kreativpreis-CD ....29,95 DM
Pingi geht auf große Fahrt ....49,00 DM
Überrascungsfigurenkatalog.........................24,95 DM

HARDWARE

Mouseburger...................39,95 DM
Multimedia-Boxen 80 Watt ....55,00 DM
Archivierungssystem für 12 CDs ....24,95 DM

MPEG-Karte
Lifeview **PCINEMA II**
mit Fernbedienung

189,– DM



Technische Daten:
MPEGAPlayback und Capture-ISA-Karte, zum Abspielen von MPEG-Daten, Video-CDs, CD-I, Karaoke-CD-Titel mit Fernbedienung mit „on-screen-control", alle Funktio-nen auch auf 486er-Rechnern

Lieferumfang:
Dt. Handbuch und dt. Software

Features:
MPGG 1 Standard (ISO,CD 11172) unterstützt Video-CD 2.0, CD-I, Karaoke CD16 Mio Farben (true Color) NTSSC oder PAL MPEG, 704 x 576 in PALjumperlose Karte zur einfachen InstallationSoftware kontrolliert Plug, Stop, Pause und Rückgabe der CD, zurückspielen, vorspulen und Kontrolle der nächsten Titel

System:
Schnittstelle Standard 16-Bit ISA-BusVideo Video output, VGA/SVGA Verbindung Audio Output (3,5 mm Mini Phone Jack) I/O Port, IRQ und DMA, Software wählbar

T-SHIRTS

Motiv 1: Don't Panic! Gr. XL
Motiv 2: Electronic Arts Gr. XL

je **10,– DM**

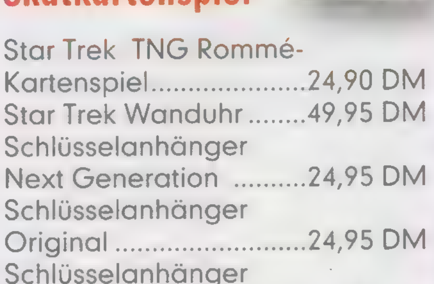
STAR TREK ARTIKEL

Bausätze:

Enterprise B ....49,90 DM
Star Wars Encounter Yoda-Scene ....49,95 DM
Enterprise 1701 A ....49,95 DM
Enterprise 1701 D ....49,95 DM
Deep Space Nine Station.....59,95 DM
Millennium Falken ....59,95 DM

Next Generation Uniform ....110,00 DM
Star Trek Communicator Generations..........................30,00 DM
Star Trek Communicator.......................39,00 DM

14,95 DM
Star Trek TNG
Skatkartenspiel

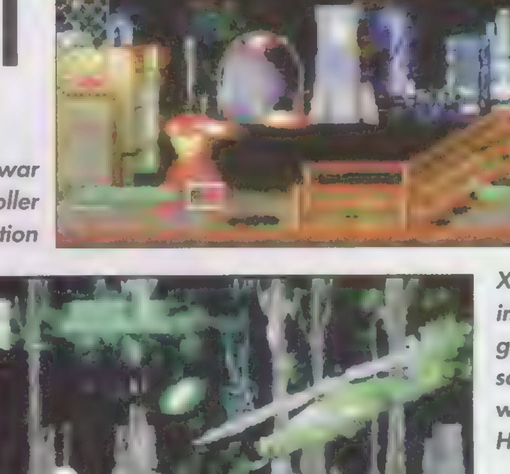


Star Trek TNG Rommé-Kartenspiel.....................24,90 DM
Star Trek Wanduhr ....49,95 DM
Schlüsselanhänger Next Generation ....24,95 DM
Schlüsselanhänger Original ....24,95 DM
Schlüsselanhänger Communicator ....24,95 DM

Iron Man X-O Manowar Heavy Metal

Schwermetall

Bis unters Kinn vollgestopft mit High-Tech-Ausrüstung sind die beiden stählernen Superhelden Iron Man und X-O Manowar dem Bösen auf den Fersen. Dabei spielt es absolut keine Rolle, woher das Übel naht oder wer sich den beiden in den Weg stellt ...



X-O Manowar und Iron Man in voller Aktion

X-O Manowar im Kampf gegen einen schwer bewaffneten Hubschrauber

Wer sich in Amerika die Comicszene genauer betrachtet, wird Superhelden zuhauf finden. In rauhen Mengen bevölkern sie die Seiten der Comic-Hefte. Fast jeden Monat erscheinen neue, andere verschwinden sang- und klanglos wieder. Ein Held, den es dagegen schon seit Jahrzehnten gibt, ist Marvels Iron Man, in dessen stählerner Hülle der Industrielle Tony Stark steckt und Schurken das Fürchten lehrt.

Weit weniger lang im Dienst, aber mit mindestens ebenso harter Schale versehen ist X-O Manowar. In dessen Metallhülle steckt ein keltischer Adliger, der von Außerirdischen entführt wurde. Eigentlich sollte er das Büfett der Spinnenwesen zieren, was er aber nicht über sich ergehen lassen wollte. Also schnappte er sich kurzerhand den superduper Extra-Spezial-Kampfanzug, den die Aliens eigentlich zum Erobern anderer Welten gebaut hatten. So zum schier unbesiegbaren Superhelden geworden, ging es zur Erde zurück.

Nun hat es aber gerade diese kleine Welt den Superschurken besonders angetan, ja es wimmelt dort regelrecht von ihnen. Und alle jagen einem uralten Artefakt hinterher, das die Weltherrschaft verheißt. Gegen so eine Armee aus Fieslingen hilft nur noch eine Allianz der guten Jungs, also raufen sich Iron Man und X-O Manowar zusammen und versuchen, den Schurken das Handwerk zu legen.

Power-Rüstungen

Die Spur beginnt in New York, führt durch geheime Forschungsanlagen, Stationen fieser Aliens, dampfende Dschungel und eruptierende Vulkane. Ganz nach Wunsch kann im Alleingang oder im Team mit zwei Mitspielern gespielt werden. Nach Bedarf marschierend, rennend oder mittels Düsen durch die Luft gleitend, bewegen sich die Helden fort. Gegner werden mittels der in die Anzüge eingebauten Waffen beseitigt. Kleinere und weniger stark gepanzerte Widersacher bekommen es mit dem Standardlaser zu tun. Größere Gegner können mit dem Megabeam geröstet werden, der jedoch nicht in unbegrenztem Umfang zur Verfügung steht.

Liebe auf den zweiten Blick

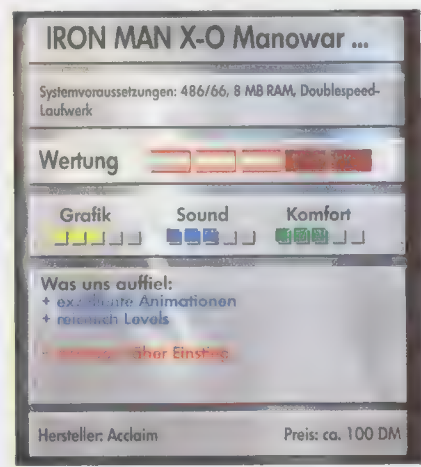
Trotz gerenderter Helden und Gegner, die mittels Motion-Capturing animiert wurden, sieht dieses Game auf den ersten Blick wie eine graue Maus aus. Da wird Jump'n'Run mit Actioneinlagen geboten, wie man's schon in hundert anderen Games gesehen hat. Wer aber bis zum dritten Level durchhält, wird belohnt. Ab hier ändert sich die Grafik dramatisch. 3D-Tiefen- und Lichteffekte kommen hinzu, die Gegner werden schlauer und das Design abwechslungsreicher.

hs

Einfach, aber gut

Sicher ist das Game vom Spielgeschehen her nicht gerade mit neuen Ideen gesegnet. Hier wird konventionelle Jump'n'Run-Action geboten, die sich neuer Technologie bedient und den grafischen Möglichkeiten heutiger PCs angepaßt ist. Was geboten wird, ist knallige Action, viel fürs Auge und ein riesiges Spiel mit vielen Levels – auch so etwas kann durchaus entzücken.

Heiner





Die Kommandokanzel des U-Boots

Lighthouse

Parallelwelten

Geschafft, das U-Boot taucht ab

Der mechanoide Vogelmensch bei den verblichenen Gebeinen seines Schöpfers

Im sturmdurchtosten Dunkel einer Orkannacht sieht ein Seemann nichts lieber als das beruhigende Funkeln eines Leuchtturms, das ihm den Weg zeigt. Schutz, Sicherheit und ein Hinweis auf den rechten Weg, das wird von einem Leuchtturm erwartet – alles Dinge, die auch in dem Adventure LIGHTHOUSE dringend benötigt werden.





Die Geister, die er rief... – dieser Erfinder wurde von seinen eigenen Kreationen getötet

Mit bestimmten Kindern konnte Babysitten schon immer zum Abenteuer werden. Aber während andere Kinder oft und gerne brüllen, ihre Windeln füllen und sich auch sonst allerlei Untaten einfallen lassen, ist die kleine Amanda pflegeleicht: Fläschchen in den Schnabel, und ruhig ist die Kleine. Viel weniger einfach zu meistern sind die Begleitumstände, durch die der Spieler zu Amandas unfreiwilligem Babysitter wird.

Auslöser ist ein Anruf des Vaters der Kleinen, Dr. Krick, der im stillgelegten Leuchtturm ganz in der Nähe wohnt. Verzweifelt und gehetzt spricht der Wissenschaftler auf den Anrufbeantworter, stammelt etwas von einem Tor und einer wichtigen Sache, die zu erledigen sei. Als hilfsbereiter Nachbar, der sich Sorgen um den netten Mann macht, begibt sich der Spieler zu Kricks Leuchtturm und stellt fest, daß der Besitzer verschwunden ist. Nur die kleine Amanda sitzt friedlich in ihrem Bettchen. Neugierig wird ein wenig im Haus herumgestöbert, und ein Safe sowie eine stählerne Sicherheitstür wecken sanft Neugier.

Keine Spur von Krick, also wird weitergesucht. Im Safe des Studierzimmers finden sich die Hinweise, mit der die stählerne Sicherheitstür geöffnet werden kann, und dann steht der Spieler inmitten eines Labors, das einem Dr. Frankenstein alle Ehre gemacht hätte.

Immer wieder finden sich Seiten aus dem Tagebuch des Doktors, und je mehr über dessen Versuche bekannt wird, umso weniger abwegig erscheint

Leuchtendes Vorbild

Sauber, Sierra! Hier merkt man mal wieder die lange Erfahrung, die diese Firma im Bereich Adventures hat. Eine spannende Geschichte wird interessant erzählt und der Spieler dabei Schritt für Schritt in die erstaunliche Welt von Lighthouse mit einbezogen. Hier zeigt Sierra einmal mehr, daß der Ruf als führende Adventure-Company absolut berechtigt ist.

Heiner

der Frankenstein-Vergleich. Wie es aussieht, war der gute Doktor dabei, eine Verbindung in eine andere Dimension zu schaffen, und er hatte damit auch tatsächlich Erfolg. Doch dann ist wohl ein unheimliches Wesen aus dieser anderen Welt etwas zudringlich geworden und hat damit des Doktors Pläne gestört. Was für ein Wesen es war, das da aus der anderen Welt zu uns hier herüber gekommen ist, davon kann sich der Spieler bald selbst ein Bild machen. Erschrecktes Heulen aus Amandas Zimmer läßt nichts Gutes ahnen. Der Spieler wird gerade noch Zeuge, wie ein menschenähnliches Wesen, über und über tätowiert, Amanda aus dem Bett holt und durch ein leuchtendes Dimensionsportal verschwindet.

Ferne Ufer

Das Portal bleibt einen Moment geöffnet, ein Sprung, und der Spieler ist ebenfalls auf der anderen Seite angekommen. Doch dort wartet bereits der Tätowierte; ein Schlag mit einer Eisenstange und unser Held ist erst einmal außer Gefecht. Wieder erwacht, findet er sich am Ufer eines Meeres wieder, dessen sanfte Wellen sich an einem sandigen Strand brechen. In der Ferne, vom Dunst verdeckt, ragt ein seltsames turmartiges Gebäude auf, um das ständig Vögel kreisen.

Vertraut und doch fremd ist die einsam daliegende Gegend, nur eines ist sie mit Sicherheit nicht mehr: die heimatliche Küste von Oregon. Erste Erkundungsgänge führen durch die verlassen wirkende Landschaft. Wie sich zeigt, führt ein Weg zu dem fernen Turm, der über eine Zugbrücke betreten werden kann. Der ehemalige Bewohner dieses Turms ist schon seit einiger Zeit tot; sein Gerippe findet sich in einem der Räume des Gemäuers. Doch die Kreationen des Mannes, der wohl ein Erfinder war, treiben sich hier noch herum: mechanische Vögel und ein ebenso blecherner Vogelmann.

Neue Ideen

Erstmals hat sich nun auch Sierra an einem Adventure versucht, dessen Grafiken durchgehend mittels 3D-Software gerendert wurden. Die Schauplätze, die sich die Designer ausgedacht haben, machen sich in dem klaren Stil der Bilder ausgesprochen gut. Trotz unheimlicher Wesen und eigenartiger Orte gelingt es Sierra, in diesem Game erstklassige Fantasy zu präsentieren, die gelegentlich unheimlich wirkt, aber nie in Horror abdriftet.

Gesteuert wird mit einem intuitiven Point&Click-Interface. Bis auf Briefe und Tagebucheintragungen kommt das Game ohne Text aus, und das bißchen, was da ist, wird meistens auch noch vorgelesen. Zur Zeit zwar noch in Englisch, aber eine deutsche Version befindet sich bereits in der Mache.

An Puzzles wird weitgehend Logisches geboten, und zur Lösung jedes einzelnen Rätsels erhält der Spieler Tips, oder er kann es mit Knobeln und Kombinieren lösen. Zum Knobelsortiment gehören unter anderem eine Safetür mit Kombinationsschloß, ein Verschiebepuzzle, um eine Zugbrücke zu bedienen, ein U-Boot voller Hebel und Schalter, eine Dockanlage mit Kran und automatischer Brücke und allerlei andere Knobeleien mehr.

hs

Dieses unterirdische Dock birgt auch manches Geheimnis



Der Vogel-Mechanoid auf Stippvisite, Gutes führt er jedoch nicht im Schilde

Fremde Welten – seltsames Werkzeug

Die kleine Amanda wird gerade von einem dunklen Wesen entführt

Der Turm des Erfinders: ein imposantes Bauwerk



Lighthouse

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ komplex und auf verschiedenen Wegen lösbar
+ Grafik mit originellem Touch
+ Puzzles fast immer logisch

– stellenweise verwirrendes Manövrieren

Hersteller: Sierra — Preis: ca. 100 DM



Z

Robot-Cowboys



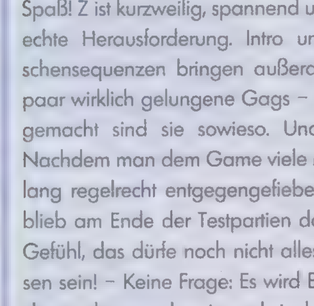
Der Colonel duldet keine Patzer



Jiihaa! Ein gegnerischer Panzer wirbelt durch die Luft



Die Laser-Truppen sind zwar langsam, aber sehr effektiv



Zu lange hungrig ...

Ja, es macht Spaß – sogar eine Menge Spaß! Z ist kurzweilig, spannend und eine echte Herausforderung. Intro und Zwischensequenzen bringen außerdem ein paar wirklich gelungene Gags – und toll gemacht sind sie sowieso. Und doch: Nachdem man dem Game viele Monate lang regelrecht entgegengefiebert hatte, blieb am Ende der Testpartien doch das Gefühl, das dürfe noch nicht alles gewesen sein! – Keine Frage: Es wird Beachtliches geboten, aber irgendwie hatte ich mir alles noch viel großartiger und vielseitiger ausgemalt. So halte ich Z zwar für eins der besten Spiele des Monats, aber einen vorderen Platz in meiner ewigen Rangliste schafft es nicht.

Stefan

Eigentlich wollten wir schon in unserer letzten Ausgabe eine Review vom Bitmap-Brother-Game Z haben. Aber wir haben die Aktualität in den Wind geschlagen, um das Spiel genau unter die Lupe zu nehmen. Schließlich handelt es sich nicht um irgendein Spiel, sondern um das Spiel, das wohl mit dem meisten Vorablob seitens der Presse bedacht wurde.

Um es vorweg zu nehmen: Nach vier Jahren Entwicklungsarbeit haben wir mehr erwartet. Noch vor zwei Jahren wären wir von dem Ergebnis auch begeistert gewesen, aber in Zeiten, in denen *Command&Conquer* (C&C) und *Warcraft 2* (W2) für Maßstäbe im Strategiegenre gesorgt haben, gibt es für Z in mehr als einem Punkt deutliche Abstriche.

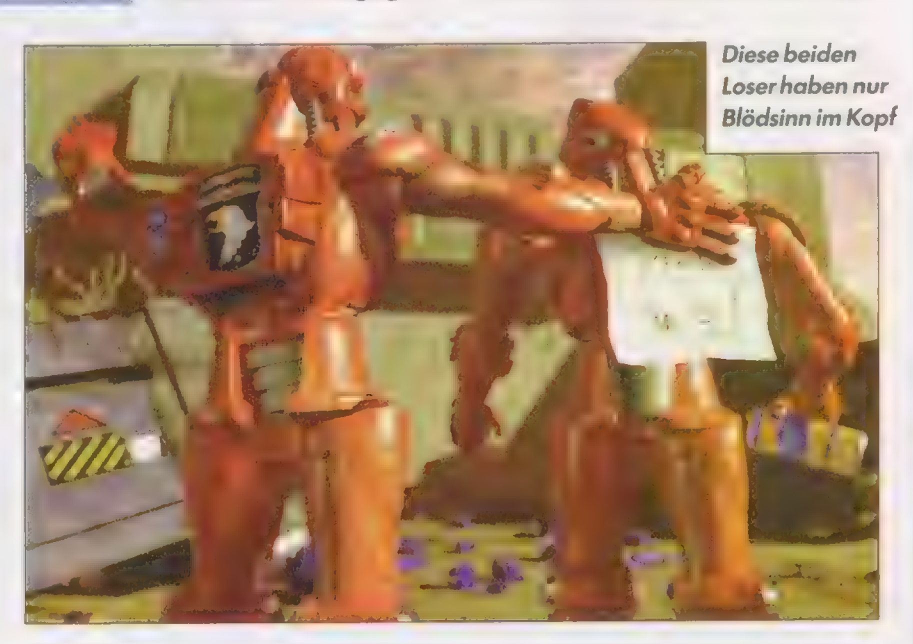
"Z" wie "zwiespältig"

Es ist ein gewagtes Spiel, aus der Phalanx der einhelligen Lobeshymnen auszuscheren und Kritik zu äußern. Aber wir in der Redaktion zocken durch die Bank weg lieber ein ordentliches Match mit C&C. Die Monotonie des einzigen Auftrags im Spiel (Seek and Destroy), und die Dummbatzigkeit der eigenen Truppen verdient unserer Meinung nach keine Topwertung. Selbst wenn einige neue Features enthalten sind (starker Computergegner!), wird das Spiel nach zwei Tagen langweilig.

Marcus

Das Spielprinzip ist relativ simpel, so daß Steuerung und Zusammenhänge auch ohne Handbuch im Nu klar sind. Als Spieler tritt man mit seinen Armeen gegen den Computergegner auf einem in Sektoren untergliederten Terrain an. Die Besitzansprüche dieser Sektoren werden durch Fahnen geklärt. Der Sektor gehört demjenigen, der zuletzt seine Griffel an einer Fahne hatte. Und je mehr

Kaum ein Produkt kann auf vier Jahre Entwicklungszeit und so viele Vorschußlorbeeren zurückblicken wie der neueste Ausstoß von den Bitmap Brothers. Ob Z wirklich das hält, was versprochen wurde, haben wir genauestens für Euch gecheckt.



Diese beiden Loser haben nur Blödsinn im Kopf

Sektoren man besitzt, desto schneller werden neue Einheiten in den Fabriken der eigenen Sektoren produziert. Man entscheidet dabei selbst, was produziert wird. Verschiedene Fußtruppen, Fahrzeuge und Geschütze stehen zur Auswahl.

Insgesamt müssen 20 Missionen auf fünf Welten erledigt werden. Einziges Spielziel besteht darin, den Gegner vom Platz zu fegen und das feindliche Fort in die Luft zu jagen. Soweit zum eindeutigen Spielprinzip.

Die Technik, die dahintersteckt, ist ein zweischneidiges Schwert. Einerseits bietet Z den wohl gerissensten Computergegner des Genres; er analysiert die Lage auf dem Feld und agiert größtenteils extrem schlau. Auf der anderen Seite steht die Intelligenz der eigenen Truppen. Sie nehmen zwar eigenständig kleine Umwege von ihrer vorgegebenen Marschroute in Kauf, um Goodies einzusammeln, sind aber zu blöde, um kleinere Gebirge zu umgehen und bomben sich lieber zeitverschwendend direkt durch.

Und Zeit hat man in diesem Game nun überhaupt nicht. In fast allen Levels entscheiden nämlich nicht unbedingt strategische Planungen das Spiel, sondern schlichtweg die erste Minute Echtzeit. Hat man bis dahin nicht ungefähr die Hälfte der Sektoren erobert, kann man sich gleich die Kugel geben.

Wirklich kaum zu verzeihen ist, daß das Basiskapitel „Mehrfrontenangriff“ unter aller Kanone umgesetzt wurde. Selbst Alexander der Große und Napoleon wußten einen Zweifrontenangriff zu nutzen, und nur bei den Bitmap Brothers läßt sich das den Truppen nur schwer verklickern. Wenn zwei Formationen nicht aus grundsätzlich verschiedenen Richtungen kommen, ist es hoffnungslos, da sie immer den kürzesten Weg zum Ziel wählen und sich so direkt vor dem Target zu einer großen Truppe verbünden. Ein geschickter Treffer des Gegners kostet so nicht selten die halbe Fußarmee das Leben.

Ein weiteres Manko ist die Eintönigkeit der Levels und der Aufträge. Abwechslung bieten letztendlich nur die verschiedenen Szenarien (Wüste, Lava, Schnee, Dschungel, Stadt).

Grafisch bietet Z wirklich hübsche Kost. Witzige Zwischenanimationen zweier Loser-Robots, die sich lieber sprücheklopfend mit Rocket-Fuel besaufen als zu kämpfen, und ein Colonel, der ohne weiteres aus dem Kultstreifen Apocalypse Now hätte stammen können, bringen in den ersten vier Missionen nette Unterhaltung. Danach steht's wie mit dem Fernsehen: Wiederholungen sind angesagt.

Im Spiel selbst hat man bei den Bitmaps viel Liebe zum Detail walten lassen. Stehen zum Beispiel Robots nutzlos in der Gegend herum, ballern sie aus Langeweile auf die Flora und Fauna des Levels (Tannen und Pinguine), und fliegen Panzer in die Luft, dann wirbeln die Einzelteile dem Spieler entgegen, der das Geschehen aus der Vogelperspektive koordiniert. Nachteile dieses Gags: Es ruckelt ordentlich, und der Mauscursor ist häufig nur schwer wiederzufinden.

Der Soundtrack ist zwar ordentlich, aber die Sprachausgabe kann einem bald gehörig auf den Senkel gehen. Die ständigen Wiederholungen sind ein Manko, das sich Z mit C&C teilt.

So oder so: Es fällt uns nicht leicht, Flagge zu zeigen und Z in die Kategorie „gutes Mittelmaß“ abzuschieben. Aber in nur ganz wenigen Punkten machen die Bitmap Brothers einen Stich gegen C&C oder W2. Die Vorschußlorbeeren wären nur gerechtfertigt gewesen, wenn das Spiel vor zwei Jahren auf den Markt gekommen wäre. So empfehlen wir das Spiel nur den Leuten, die bereits C&C ausgiebigst gespielt haben und die es nach Neuem dürstet. Netzwerkspieler können sich auf die 15 Vierspieler-Multiplayerlevels freuen und einen halben Punkt auf die Bewertung draufschlagen.

❑

cus



Die Bauoption in den Gebäuden: nur die Zeit zählt

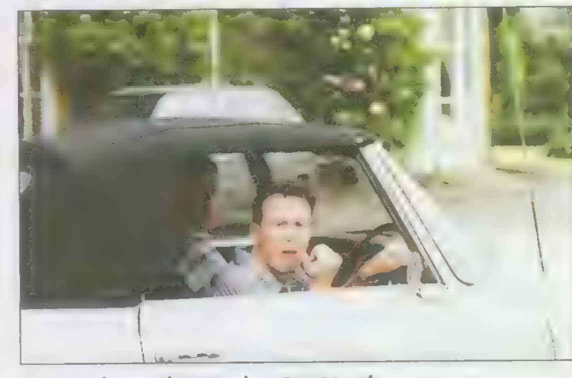


Der Eisplanet bietet außer Tannen und Pinguinen noch Gegner als Targets

Von A bis Z?

Auch meine Erwartungen waren groß, denn die Meister der Actionspiele wollten einen Strategieknüller für den PC bringen. Die ersten Minuten waren auch noch sehr beeindruckend und die Videos recht cool, aber schon nach kurzer Zeit stellte sich Langeweile ein. Gegen Warcraft oder C&C bekommt Z einfach keinen richtigen Stich. Die Missionen sind mir zu eintönig, und der Spielspaß verbirgt sich hinter herumfliegenden Trümmerteilen. Insgesamt blieb das so hochgelobte Z doch weit hinter den Erwartungen zurück.

Arndt



Bit-Bruder und Z-Macher Eric Matthews



Z

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■■■■□	■■□□□	■■□□□

Was uns auffiel:
+ schöne Grafikfeatures
+ superschlauer Computergegner

- [illegible] Aufträge
- [illegible] Leveldesign

Hersteller: Bitmap Brothers | Preis: ca. 90 DM


Der rote Korsar einmal anders

Crusader – No Regret

Lieber rot als tot

Vor knapp einem Jahr erfreute uns Origin mit der isometrischen Ballerorgie „Crusader: No Remorse". Nun ist der Nachfolger mit dem beziehungsreichen Namen CRUSADER – NO REGRET erschienen.

Schon der Titel verrät es: Geändert hat sich nur wenig bei **Crusader – No Regret**. Wieder einmal ist der Crusader als Angehöriger der Rebellenarmee unterwegs, der verhaßten Regierung, dem World Economic Consortium, auf die großen Füße zu treten. Und kannte er im ersten Teil keine Gewissensbisse, so kennt er nun kein Bedauern! Mit anderen Worten: Auch dieses Mal sollte man den Nachwuchs von diesem Programm fernhalten. Der rotgewandete Held, der sich nach der Zerstörung der Regierungsbasis in einer Rettungskapsel in Sicherheit gebracht und ins All katapultiert hatte, landet nun auf der Station Luna, einem Strafgefangenenlager – wieder einmal mitten im Schlammassel. Aber noch während besorgte Arbeitsroboter nach einem Arzt für den vermeintlich Verletzten rufen, beginnt er auf seine Weise mit Aufräumarbeiten. Undank ist der Welt Lohn.

Da steht er also wieder einmal am Beginn eines riesigen Gebäudekomplexes, der vollgestopft ist mit alten Bekannten. Die Kampfroboter Vetron und Thermatron stehen ebenso zur Begrüßung Spalier wie unzählige Soldaten und Servicekräfte. Ziel des Spiels ist es, die Station Luna unter die Kontrolle der Rebellen zu bringen, um sie zum Brückenkopf im Kampf gegen das WEC zu machen. Daß auf dem Weg dahin alles zerstört werden muß, was sich dem Helden in den Weg stellt, wird man auf Spielerseite ohne größeres Bedauern zur Kenntnis nehmen.

Der Spielablauf und das äußere Erscheinungsbild gleichen dem Vorgänger bis ins Detail. Um es positiv zu formulieren: Wer den ersten Teil kennt, wird keinerlei Umstellungsprobleme haben.

Die Steuerung erfolgt wie gehabt über die Tastatur, die den roten Rächer zum Laufen, Rennen, Kriechen und Hüpfen bringt. Zahlreiche Einrichtungsgegenstände, die aus einer Wohnungsauflösung der ersten Folge stammen müssen, verbergen die Extras wie zusätzliche Waffen und Munition, die es aufzusammeln und nutzbringend anzuwenden gilt. Und die zehn Missionsbeschreibungen erfolgen in Videosequenzen – auch das kennen wir schon. Kleinere Rätsel und Logeleien schließlich lockern die Ballerei nur unwesentlich auf, dann dürfen die grauen Zellen wieder zu Bett geschickt werden. Vier Schwierigkeitsstufen stehen zur Auswahl: Anfänger begnügen sich mit „Mama's Boy", Profis metzeln besser in „No Regret".

Der Sound paßt sich dem Spielgeschehen übrigens prima an. Deftiger Gitarrenrock dröhnt aus den Boxen, untermalt von digitaler Sprachausgabe und den passenden Geräuschen.

Matthias Steinwachs

Auf dem Mond nix Neues!

Da hatte ich ehrlich gesagt ein bißchen mehr erwartet. Nicht, daß mir die Fortsetzung des Crusader keinen Spaß machen würde – aber ein paar Neuerungen hätten dem Spiel ganz gut getan. So vermisse ich noch immer eine scrollende Spielfläche, statt der nervigen Umschalterei auf den nächsten Screen, bei der man die Gegner oft zu spät sieht, und auch die Bewegungen der Spielfigur hakeln stellenweise noch immer wie gehabt.
Trotzdem bleibt unter dem Strich ein recht unterhaltsames, wenn auch manchmal etwas blutrünstiges Spiel, an dem auch die BPjS sicherlich größtes Interesse haben wird.

Matthias


Same procedure as every year!


Und dabei hatte niemand um Feuer gebeten!



Return of Arcade

Nostalgie in Reinkultur

Schrab, schrab, schrab, schrab – da ist er wieder: der gute alte Pac-Man! Microsoft hat ihn zusammen mit drei weiteren Klassikern neu aufgelegt.

Schon gewußt? Pac-Man hat 'ne Mieze! Intensive Recherchen in längst verstaubten Bücherregalen ließen uns doch tatsächlich auf Ms. Pac-Man stoßen. Allerdings dürfte der weibliche Gegenpart zum Urvater aller Games längst nicht so bekannt sein.

Microsofts *Pac-Man* jedenfalls ist immer noch klein, rund und gelb (wie Männer halt so sind), muß sich an all den Pünktchen in einem Labyrinth fett fressen, während er von glubschäugigen Monstern verfolgt wird. Im Grunde sieht das Teil genauso aus wie damals auf der guten alten Brotkiste. Ebenso verhält es sich mit den anderen drei Klassikern, die im **Return-of-Arcade**-Pack drin sind: *Dig Dug*, *Pole Position* und *Galaxian*.

Ja, da werden Kindheitsträume wach, oder? Allerdings müssen sich die Klassik-Fans bei den Games von Return of Arcade mit einem Fenster begnügen, zu einem Vollbildschirm hat's nicht gereicht. Und Pole Position (Renn-Sim), na ja ... – kaum zu glauben, daß man etwas mit so einer Steuerung mal gemocht haben könnte!

Die Monster von Dig Dug dagegen lassen sich ganz hervorragend ausbuddeln und aufpumpen, um anschließend auch wie geplant zu zerplatzen. Wäre da noch Galaxian: Mit einem nach links und rechts beweglichen Schußgerät soll man säuberlich aufgereihte Aliens abballern – wie beim noch älteren *Space Invaders*. Ehrlich: Bei aller historischen Genauigkeit hätte man diesem Game lieber einen anderen als den gepunkteten Hintergrund verpassen sollen, denn so kann man die Schüsse der Aliens kaum erkennen.

Aber was soll's, ist halt alt, und früher war auch nicht alles perfekt. Nur im Preis-Leistungs-Verhältnis (49 Märker) hakt's dann vielleicht doch ein bisserl ...

sat

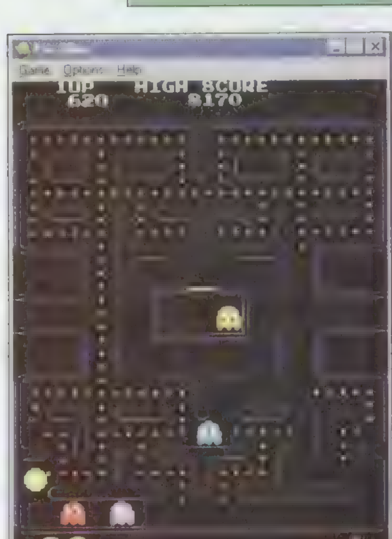


Ob Bill davon weiß?

Was ist los bei Microsoft? Hatte Bill Gates seine Brille nicht auf? Das kann natürlich sein. Ich jedenfalls habe mit unbebrillten Adleraugen hingeschaut und gedacht, ich sehe nicht richtig! Also, ich finde das Teil ziemlich daneben. Was meine ewig gestrigen Kollegen an dem Teil finden, ist mir rätselhaft.

Sandra

Pole Position – leicht daneben

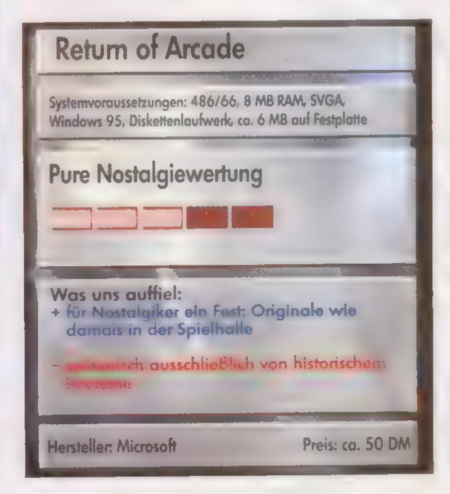


Schlicht, aber immer noch irgendwie gut: Pac-Man



Dig Dug – dem platzt gleich mehr als nur der Kragen

Galaxian: hier leider nicht der Überflieger



Return of Arcade

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, Diskettenlaufwerk, ca. 6 MB auf Festplatte

Pure Nostalgiewertung

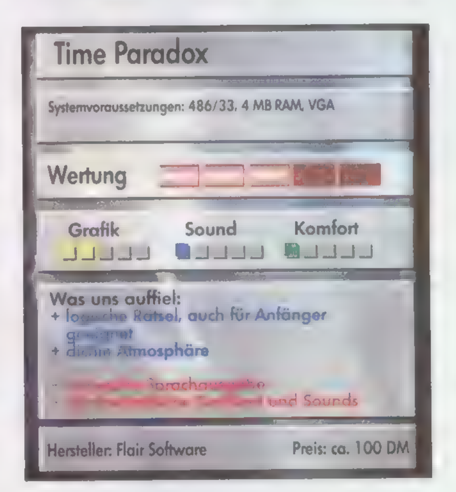
Was uns auffiel:
+ für Nostalgiker ein Fest: Originale wie damals in der Spielhalle
– ... ausschließlich von historischem ...

Hersteller: Microsoft — Preis: ca. 50 DM



Frauensache

Time Paradox



Der Wächter wird kurzerhand als Brücke benutzt

Eine junge Frau, die auf den Namen Kay hört, macht sich im Adventure **Time Paradox** auf die Reise durch die Zeit, um in den Epochen verstreut liegende Teile einer kostbaren Zeitmaschine wiederzufinden. Gleichzeitig ist es ihre Aufgabe, ein Paradoxon im Zeit-Raum-Kontinuum zurückzuverfolgen und die entstandenen Ungereimtheiten auszugleichen.

Die Rätsel sind einfach zu lösen, das Gameplay ist schlüssig und logisch.

Kay sucht alles ab, was sich in den Welten an wertvollen Dingen einheimsen läßt. Bisweilen aber gelangt man eher zufällig an Dinge, ohne auf deren Existenz hingewiesen zu werden. Das ist verwirrend, weil man geneigt ist, jeden Winkel abzusuchen, was teilweise jedoch reine Zeitverschwendung ist. Die deutschen Stimmen der Charaktere scheinen aus dem Lager der Laiendarsteller zu stammen, und der deutsche On-Screen-Text weist einige Fehler auf. Auch eine exakte Positionierung des Cursors ist nicht immer möglich.

Time Paradox gehört aber dennoch zu den erfreulichen Point'n'Click-Adventures. Ähnlichkeiten mit *Simon the Sorcerer* sind zwar vorhanden, aber sicherlich unbeabsichtigt, oder? Man kann sich jedenfalls an den Stoff gewöhnen, und auch Genre-Neulinge kommen gut zurecht.

M.K.

Time Paradox

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ logische Rätsel, auch für Anfänger geeignet
+ dichte Atmosphäre
- ... Sprachausgabe
- ... und Sounds

Hersteller: Flair Software | Preis: ca. 100 DM

Safecracker

Panzerknacker



In diesem Haus spielt das Adventure

An der Qualität solcher Grafiken gibt's nichts zu meckern

Wer mag sie nicht, die Filmhelden, die absolut elegant ohne Sprengstoff einen Safe knacken und, ohne eine Spur zu hinterlassen, wieder verschwinden. Jetzt kann man sich selbst als Panzer(schrank)-knacker versuchen.

Safecracker von Warner Interactive bietet genau den richtigen Stoff, um die Gehirnzellen ordentlich zum Kochen zu bringen. Der Spieler steht in diesem Adventure kurz davor, einen Job beim Safehersteller Crabbe and Sons zu bekommen. Doch ein Sicherheitsexperte muß natürlich sein Können unter Beweis stellen.

Senior Crabbe hat sich für die Aufnahmeprüfung einen besonderen Scherz ausgedacht. Um nämlich an den Arbeitsvertrag zu kommen, muß der Spieler in die Firma einbrechen und alle im Haus verteilten Safes knacken. In jedem Safe befinden sich Hinweise für die Kombinationen anderer Safes und außerdem ein Teil des Codes für den Mastersafe, in dem schließlich der Arbeitsvertrag liegt. Insgesamt stehen in den 50 Räumen der Firma 36 Geldschränke. Dabei ist es aber nicht damit getan, nur die Geldschränke zu finden und zu öffnen, sondern es müssen auch alle Räumlichkeiten nach Hinweisen durchsucht werden. So findet man in den Aufzeichnungen der verschiedenen Abteilungen nicht selten Schaltpläne oder ähnliches, was beim Knacken der Rätsel hilft oder dafür sogar ganz unabdingbar ist.

Die Rätsel selbst sind abwechslungsreich und reichen vom einfachen Schiebepuzzle bis hin zu komplexen Zahlenschlössern. Klar, daß bei so manchem Schloß der Verdacht naheliegt, es fehle noch ein entscheidender Hinweis. Und schließlich ist da auch der Zeitfaktor, denn unbarmherzig schlägt die Uhr den Takt zu den oft endlos scheinenden Knack-Versuchen. Ist der Mastersafe aber nach zwölf Stunden immer noch nicht offen, kann man sich den Job an die Backe putzen.

Aber Safecracker ist noch mehr als einfach nur ein grafisches Knobeladventure. Es bietet neben der fast völligen Bewegungsfreiheit durch die schön und detailreich gezeichneten Räumlichkeiten auch eine innovative Spielengine. Mit Hilfe von Quicktime VR gibt es nämlich optische und steuerungstechnische Leckerbissen. Jedes noch so komplexe Objekt kann aufgenommen und von jeder Seite frei untersucht werden.

Sehr interessant ist auch die Maussteuerung. Findet man zum Beispiel einen Ordner mit technischen Aufzeichnungen, dann klickt man sich nicht durch die Seiten, sondern greift sie und blättert sie wie im richtigen Leben um. Diese und viele, viele andere Details, die liebevoll in Safecracker eingebaut wurden, machen das Spiel zu einem Muß für alle Knobelfreaks. Selbst wenn das Spiel durchaus im zweiten Versuch zu knacken ist (12 reale Stunden Spielzeit pro Versuch), steht hier ein wirklich gutes und in vielen Dingen neues Adventure in den Verkaufsregalen.

cus

Diebisches Vergnügen

Es macht schon Spaß, durch die schön gerenderten Räume zu wandeln – immer gierig auf das Schloß des nächsten Safes. Dazu kommt die wirklich gelungene Quicktime-VR-Steuerung, die einen noch ein bißchen dichter an die Realität rutschen läßt. Knobelspieler und Adventure-Freaks werden gleichsam ihre Freude haben.

Marcus

Das besondere Erfolgserlebnis: Dieser Safecode wurde geknackt

Safecracker

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

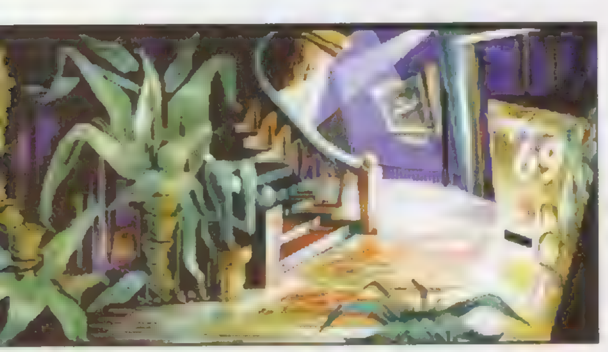
Grafik · Sound · Komfort

Was uns auffiel:
+ abwechslungsreiche Rätsel
+ innovative Steuerung
+ schöne Grafik

Hersteller: Warner Interactive — Preis: ca. 90 DM

Alien Incident

Immer diese Aliens



Genauso schräg wie die Architektur ist auch die Story

Wenn eroberungslüsterne Aliens während eines Jagdausflugs gegen ihren Willen in eine fremde Galaxis gesaugt werden, haben sie verständlicherweise ziemlich miese Laune. Wer ihnen dann in die Quere kommt, kann sich auf einiges gefaßt machen ...

Obermäßig originell ist die Geschichte nicht, die **Gametek** für ihr neuestes Abenteuerspiel bei den Programmierern des finnischen Housemarque-Teams eingekauft hat. Benjamin, der Held von **Alien Incident**, ist der Neffe eines ebenso verrückten wie erfolglosen Erfinders. Um so größer ist Benjamins Freude, als Onkelchen ausgerechnet an Halloween endlich der Durchbruch gelingt – er öffnet mit Hilfe eines zufällig einschlagenden Blitzes ein „Wurmloch“ in eine andere, 60 Milliarden Lichtjahre entfernte Galaxis.

Eigentlich ein Grund zum Feiern, nur leider kommt durch dieses Loch auch postwendend der erste außerirdische Besuch ins Haus geschneit, und der ist gar nicht so schrecklich nett. Schließlich war das Raumschiff gerade auf der Jagd nach



Der Eingang zum zweiten Labyrinth ist nur durch einen beherzten Drahtseilakt zu erreichen

einem geheimnisvollen Energiewesen, das sich jetzt dummerweise auf der Erde verdünnisiert hat. Das bedeutet Trouble, sowohl für die Mannschaft als auch für unseren Zufalls-Einstein, denn der grünhäutige Kommandant des hübsch gerenderten Schiffs grabscht sich kurzerhand den Forscheronkel, um ihn hoch oben im Orbit per Kitzelfolter für das Desaster zur Rechenschaft zu ziehen.

Held Ben läuft nun per Mausklick wie gewohnt durch die im Zeichenstil à la Day of the Tentacle gehaltenen, aber lange nicht so bunten Bilder, sammelt Paßwörter, Schlüssel, Sicherungen und was man in einem Adventure halt so alles braucht, unterhält sich gelegentlich mit ein paar Mitmenschen, knackt Safes und wandelt durch ein paar kleine Labyrinthe. Das Inventar steht dabei auf Klick sehr einfach zur Verfügung, wie überhaupt die ganze Steuerung wohltuend simpel ist.

Von ganz anderem Kaliber die Sound-Untermalung – sie ist leider genauso wenig inspiriert wie große Teile der Grafik, die oft etwas veraltet wirken. Vielversprechende Ansätze sind dafür bei den im allgemeinen recht logischen Rätseln zu finden, bei denen der Spieler nicht, wie das bei Adventures häufig der Fall ist, immer wieder dieselben Orte abklappern muß. Und hin und wieder blitzt auch mal wirklich echter Humor hervor ...

ah

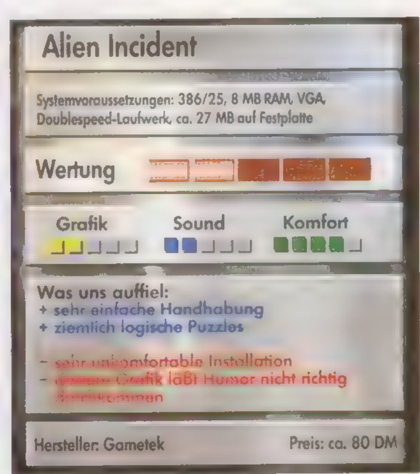
Einsteigerfreundlich

Viele Anklänge an diverse klassische LucasArts-Games sind unübersehbar, das Game erreicht allerdings niemals ganz deren Klasse. Und so werden Hardcore-Adventuregamer denn auch etwas hochnäsig auf die recht hausbacken wirkende Grafik herunterblicken und etwas von „viel zu leicht und kindlich“ nuscheln. Leute hingegen, die einfach nette Adventures mögen, und auch Einsteiger ins Abenteuergenre kommen bei Alien Incident durchaus auf ihre Kosten.

Antje

Ein ganz normaler Friedhof? Nein, einer mit Lasergittern und Blaubeeren liebenden Statuen





Alien Incident

Systemvoraussetzungen: 386/25, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 27 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ sehr einfache Handhabung
+ ziemlich logische Puzzles
– sehr unkomfortable Installation
– Grafik läßt Humor nicht richtig

Hersteller: Gametek | Preis: ca. 80 DM

Golden Gate Killer

Perry Mason ist gefragt

Ein authentischer Fall der Mordkommission San Francisco wurde von 3 Prong Plug unter dem Titel **Golden Gate Killer** zu einem deutschen interaktiven Krimi verarbeitet. Die Amateur-Poirots haben reichlich Gelegenheit, ihre Nasen in anderer Leute Angelegenheiten zu stecken. Und: Man wird mit Videosequenzen in hervorragender deutscher Sprachausgabe und digitalisierten Fotos und Videos geradezu überhäuft.

Man begebe sich zum Tatort, um eine Wasserleiche, diverse Gegenstände und Beweise zu begutachten. Wichtig ist es hier, den Gerichtsmediziner zu befragen, denn nur er gibt Auskunft über den Autopsiebericht und hinterläßt auf dem Anrufbeantworter Ergebnisse von Tests, die man angefordert hat.

Das Spiel verfügt über ein logisches Gameplay. So kann man peinlichst genau auf alle Beweise und Zeugenaussagen zurückgreifen. Bei den Verhören muß man jedes Statement ein bis mehrmals anklicken, um den Zeugen bis zum letzten auszuquetschen.

Die ungeheure Datenmenge, die beschafft und verwaltet werden muß, steht im krassen Gegensatz zur knapp bemessenen Zeit. Nur ganze zehn Tage stehen zur Verfügung, um den Mörder zu finden und ihm die Tat nachzuweisen. Und genau hier liegt eine Leiche im Keller: Trotz ausreichender Beweise ist es im ersten Anlauf kaum möglich, den Hauptverdächtigen Earl Rice zur Anklage zu bringen. Vermutlich wäre eine „Perry-Mason"-Option an dieser Stelle angebrachter gewesen ...

Fazit: Durch das vorgegebene Zeitlimit von nicht ganz zwei Wochen (allerdings keine Echtzeit!) ist streßfreies Adventuren fast unmöglich. Das Umherirren in Frisco kostet viel Zeit, und notwendige Verhöre fressen auch einige Stunden. Eine Pausenfunktion existiert nicht, und leider kann auch nicht jederzeit gespeichert werden.

M.K.

Frank Falzon, derjenige, der den Originalfall löste, gibt Tips



Man untersuche die Wasserleiche gründlichst!





3 Skulls of the Toltecs

Go West

Wer würde nicht gerne einmal Cowboy spielen und mit einem Pferd durch die Wüstenlandschaft Arizonas im Jahre 1866 reiten? Geht nicht, sagt Ihr? Oh doch, es geht – nämlich mit Warner Interactives neuestem Adventure 3 SKULLS OF THE TOLTECS.

Im Inventar landen früher oder später eine Menge Dinge

Wir hatten es in der letzten Ausgabe bereits angekündigt, und nun ist es endlich soweit: Das Comic-Adventure **3 Skulls of the Toltecs** kommt in die Läden! Warner Interactive merzte die letzten (offensichtlichen) Bugs aus und schuf ein Adventure, das gerade für Wild-West-Fans interessant sein dürfte.

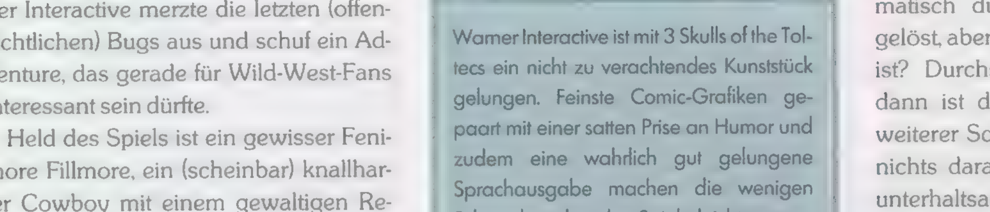
Held des Spiels ist ein gewisser Fenimore Fillmore, ein (scheinbar) knallharter Cowboy mit einem gewaltigen Repertoire an coolen Sprüchen. Fenimore ist der Guybrush Threepwood (man erinnere sich an *Monkey Island*) des Wilden Westens. Viele seiner Gegner zwingt er oftmals nur mit verbalen Attacken statt mit Waffengewalt in die Knie, wobei die komplett deutsche Sprachausgabe wirklich professionell gemacht wurde.

Auf der Suche nach dem Schatz der Tolteken (drei goldene Schädel) durchlebt Fenimore ein wildes Abenteuer nach dem anderen. Die Anzahl von 60 verschiedenen Locations liegt zwar etwas unter dem heutigen Standard, dafür wird das komplette Adventure mit zahlreichen nett animierten Zwischenanimationen belebt. Leider kommt die Grafikqualität nicht ganz an das heran, was beispielsweise *Vollgas* von LucasArts bietet. Etwas veraltet und unkomfortabel kommt die Steuerung daher. Wie aus alten LucasArts-Spielen vertraut, befinden sich auf dem unteren Bildschirmbereich eine Reihe von Funktionen, die es immer wieder bei Bedarf anzuklicken gilt. Ein „Durchrollen" der Befehle mittels eines rechten Mausklicks wäre eindeutig komfortabler gewesen. Zwar wird der jeweils offensichtlichste Befehl einem bestimmten Objekt zugewiesen und automatisch durch einen Linksklick ausgelöst, aber ob das der Stein der Weisen ist? Durchstöbert man größere Orte, dann ist das unsaubere Scrolling ein weiterer Schwachpunkt, was allerdings nichts daran ändert, daß trotzdem ein unterhaltsames Abenteuer bei der ganzen Sache herausspringt.

tri

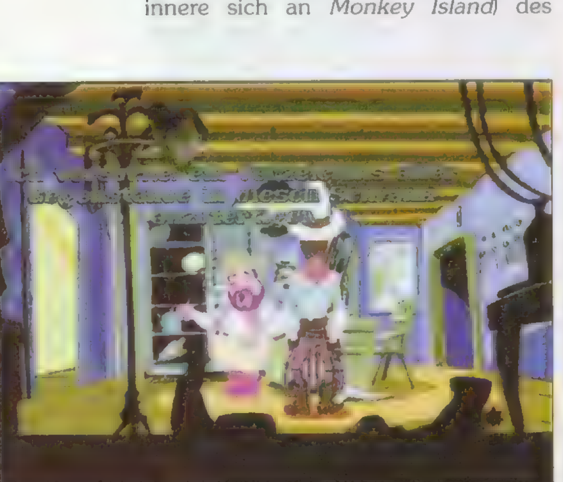


John Wayne der Neuzeit



Warner Interactive ist mit 3 Skulls of the Toltecs ein nicht zu verachtendes Kunststück gelungen. Feinste Comic-Grafiken gepaart mit einer satten Prise an Humor und zudem eine wahrlich gut gelungene Sprachausgabe machen die wenigen Schwachpunkte des Spiels leicht vergessen. 3 Skulls of the Toltecs ist ein Adventure ohne innovative Ideen oder extrem bahnbrechende Grafiken, dafür macht es aber eine Menge Spaß, und darauf kommt es ja letzten Endes an, gelle?

Thomas



Untertitel lassen sich auf Wunsch abschalten



3 Skulls of the Toltecs

Systemvoraussetzungen: 486/100, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ gelungene Comic-Grafiken
+ hervorragende Sprachausgabe
– veraltete Steuerung

Hersteller: Warner/Revistronic — Preis: ca. 95 DM



Mit der Kutsche unterwegs

London in Pastelltönen – im späten 19. Jahrhundert. Vic Tokais erstes Adventure spielt in diesem Ambiente.

Langer Rede kurzer Sinn



Bei Getrude bewirkt die Visitenkarte rein gar nichts

Gar nicht sprachlos ...

... zeigen sich die Charaktere in Gene Machine. Ich möchte lieber nicht wissen, wieviel Geld für die deutsche Übersetzung und die Synchron-Sprecher ausgegeben wurde! Der Witz dabei: Es dient dem Adventure nicht, es schadet eher. Besser gelungen ist die grafische Hervorhebung von Objekten, so daß man nicht ständig den gesamten Raum durchforsten muß, wie es bei vielen anderen Titeln der Fall ist. Alles in allem ist das Einbahnstraßen-Abenteuer, in dem der Held keinen Schaden erleidet, aber eine leise Enttäuschung.

Manni

London, Black Friars Station. Esquire Piers und sein treuer Diener Mossop kehren von einem Amerika-Aufenthalt zurück. Piers ist ein angesehener Mann, ein Freizeitdetektiv, eine Kreuzung aus Phileas Fogg und Sherlock Holmes. Was er noch nicht ahnt: Bald wird ihn „Nummer 73" aufsuchen, um seine Hilfe in Anspruch zu nehmen ...

Das Adventure **Gene Machine** rankt sich um die Geschichte des Fiesnicks Dr. Dinsey, eines Wissenschaftlers, der eine Maschine entwickelte, um aus zwei Kreaturen eine neue zu formen. Mit dieser Erfindung strebt er die Weltherrschaft an. Erstes Opfer ist Dreiundsiebzig, ein Hybrid aus Mensch und Katze.

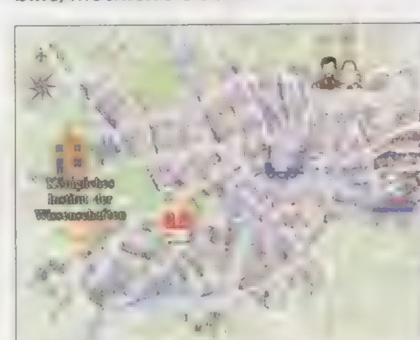
Vor den gezeichneten Hintergründen agieren die Charaktere wie in einem Kinderfilm. Und überhaupt sind die handelnden Personen comicartige Vertreter der Periode Dickens, Verne & Co. Über 100 verschiedene Schauplätze, verteilt über den gesamten Globus und bis auf den Mond, warten auf Rätselknacker. Deutsche On-Screen-Texte und eine sehr gute Sprachausgabe sorgen für ein gelungenes Adventure-Umfeld.

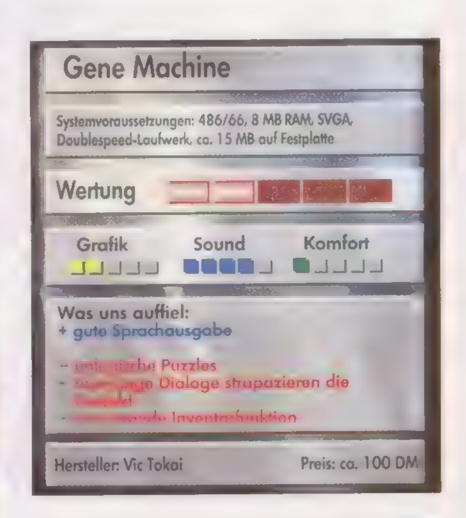
Leider sind die Dialoge lang und können nicht unterbrochen werden. Das mindert die Konzentration und auf längere Sicht den Spielspaß. Außerdem warten ellenlange Multiple-Choice-Befragungen, aus denen man nicht so einfach entkommt, wie man reingerutscht ist. Die Inventarverwaltung geht in Ordnung, ist aber teilweise trotzdem ziemlich umständlich. Und die Rätsel sind unlogisch! Man muß schon viel Glück haben, um seiner Verlobten eine Tasse Tee zubereiten zu lassen, um hernach die Tasse mit Öl und Taschentuch zu übergeben, damit das fettige Zeug bewirkt, daß der Verlobungsring ... und so weiter, und so weiter.

Das wichtigste Fortbewegungsmittel in London ist die Droschke. Nach jedem Einstieg wird eine Karte eingeblendet, und die Orte werden markiert, zu denen man Zugangsberechtigung hat. Egal, wo man ankommt, zwei Gegensätze tauchen immer auf: Die Kutsche fährt laaaangsam rein, und Piers hält minutenlange Monologe. Das nervt! Man muß schon eine gewaltige Portion Geduld aufbringen, um nicht vorzeitig auf Reset zu drücken.

M.K.

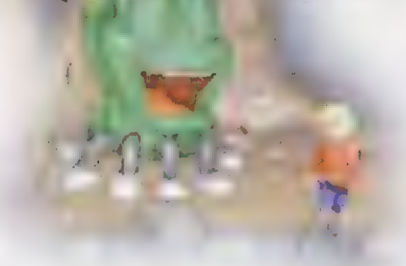
London im 19. Jahrhundert: Wohin, bitte, möchten Sie denn?





Das Geheimnis von Foody

Rechtsdrehende Milchsäure



Der Levelwächter des ersten Levels wird mit Zitronen beworfen, bis er lacht

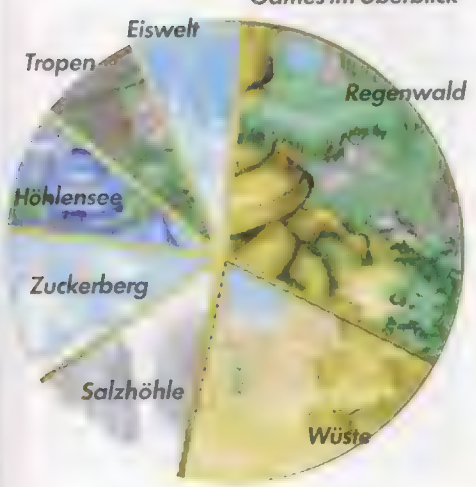
Daß Computerspiele sich gut dazu eignen, die Werbetrommel zu rühren, das hat die Industrie längst mitbekommen. Jetzt versucht sich auch der Joghurt-Konzern Danone an einem Computerspiel ...

Der erste Mensch, der den Aliens vom Planeten Foody über den Weg läuft, ist der kleine Daniel, der immer artig zur Schule geht. Die blauen Außerirdischen haben ein Problem, das sie trotz fliegender Untertassen nicht lösen können, und bei dem ihnen Daniel behilflich sein soll. Eine mystische Steintafel mit wichtigen Informationen zur Ernährung wurde bei einem Vulkanausbruch zerschmettert und über den ganzen Planeten verteilt. Abenteuer! Da ist Daniel natürlich gleich bei der Sache und stürzt sich unmittelbar ins Geschehen.

Sieben verschiedene Zonen des Planeten Foody muß er durchwandern: Regenwald, Wüste, salzstarrende Grotten, den Zuckerberg (samt darunter befindlichem Höhlensee), tropischen Dschungel und einen frostklirrender Eiskontinent. Auf dem Weg durch die einzelnen Regionen warten immer wieder gefährliche Tiere und andere wenig amüsante Überraschungen. Aber wehrlos ist Daniel nicht, und Gefahren, denen er nicht durch Rennen und Hüpfen entkommen kann, muß er anders abwehren. Allerdings hat er keine Waffe, sondern findet in jeder Zone ein anderes Hilfsmittel gegen seine Widersacher. Im Regenwald helfen Zitronen gegen die umherschwirrenden Schupfenbazillen, in der Wüste kann er mit einer Wasserpistole zudringliche Ameisen und Wirbelstürme aufhalten, und in der Salzhöhle hat er eine Zwille, um sich Gegner vom Leib zu halten.

Statt des einfachen Energiebalkens gibt es gleich drei Anzeigen, die beachtet werden müssen: eine für Kohlehydrate, eine für Fett und eine für die nackte Lebensenergie. Alle drei gilt es im Auge zu behalten, denn sonst gibt es bald Probleme. Zuwenig Kohlehydrate, und Daniel hat keine Kraft zum Laufen. Hat er zuviel Fett zu sich genommen, wird er zu dick und kann nicht mehr rennen und hüpfen. Dann heißt es, das Springseil auspacken und eine Runde trainieren. Ohne Lebensenergie geht schließlich gar nichts mehr, und Daniel muß beim letzten Checkpoint neu beginnen. Diese Punkte sind übrigens durch lustige Pflanzen, die einen Regenschirm tragen, markiert.

hs



Die sieben Levels des Games im Überblick

Erstaunlich gut

Immer wenn irgendwelche neuen Werbespielchen auftauchen, macht sich zunächst Vorsicht breit, denn oft genug ist man auf diesem Feld von Unsäglichkeiten traktiert worden. Doch das erste Mißtrauen gegenüber Daniels Abenteuern verfliegt bald und macht weitgehend ungetrübter Spielfreude Platz. Sogar die ernährungstechnischen Weisheiten des Danone-Instituts für Ernährung wurden sehr unaufdringlich in das Game integriert und fügen sich homogen in den Spielablauf ein. Zudem wird tatsächlich keine echte Werbung im Spiel gemacht. Allein die einzelnen Levels sind ein wenig kurz geraten. Trotzdem: gar nicht schlecht, Herr Doktor!

Heiner



Auf seinem Weg durch den Regenwald muß Daniel sich auch schon mal der Hilfe eines Vogels bedienen

Das Geheimnis von Foody

Systemvoraussetzungen: 386DX/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 8 MB auf Festplatte, VGA-Grafikkarte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ originell integrierte Ernährungstips
– Levels etwas kurz geraten

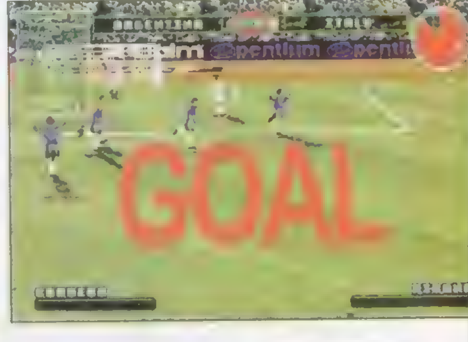
Hersteller: Danone | Preis: ca. 50 DM

Striker 96

Vortrefflich

Argentinien auf dem Weg zum Ausgleich

Noch ein Fußballgame zum Bundesliga-Start. Die 96er-Version des Klassikers STRIKER ist generalüberholt worden, verzichtet aber trotzdem auf Schnickschnack wie Virtual Stadium oder aufwendige Kameraschwenks.



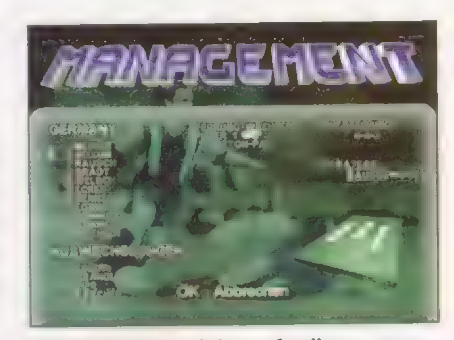
Italien darf wieder jubeln



Hier beginnt das Geschehen



Abgestaubt und in die Maschen gehämmert



Schnell noch mal die Aufstellung gecheckt

Striker '96 läßt sich sehr gut spielen und ist auch für Einsteiger ins Fußball-Actiongenre zu empfehlen. Man kann allerdings zwischen drei Schwierigkeitsstufen wählen, und schon in der mittleren Stufe ist das Spiel sehr schnell und stellt auch für erfahrene Pixelballtreter eine echte Herausforderung dar.

Dank Künstlicher Intelligenz stellt sich das gegnerische Team rasch auf zuvor erfolgreich abgeschlossene Aktionen ein. Bei einem Testspiel gegen die Saudis wurde die Formation mitten in der Partie auf 2-5-3 geändert, und siehe da, die Araber nutzten urplötzlich eine entsprechende Gegentaktik, die dann sogar zum Sieg führt. Schlaue Kicker!

Bei der Grafik hat man auf Detailtreue nicht den größten Wert gelegt, so daß die Trikots der Mannschaften sehr fad und eintönig aussehen. Außer durch ihre Haarfarbe fällt es sogar schwer, die Spieler voneinander zu unterscheiden. Nicht so schön, denn auch auf Rückennummern wurde gänzlich verzichtet. Dafür ist die Menüführung sehr übersichtlich aufgebaut. Im Setup-Menü kann man sogar einstellen, ob man in der Halle oder „draußen" spielen will. Hat man im Wettbewerbsmodus das Turnier, das man spielen will, ausgewählt, stehen anschließend 41 Teams bereit, aus denen man die Elf seiner Wünsche herauspickt. Bevor das eigentliche Match anfängt, kann man natürlich außerdem noch Taktik und Aufstellung verändern und die Steuerung bestimmen.

Wenn das Spiel dann endlich angepfiffen wird, sieht man beim aktiven Spieler einen roten Stern, der – wenn der entsprechende Spieler in Ballbesitz ist – ein wenig hinderlich ist, denn unter Umständen verliert man den Ball und merkt es nicht, weil diese Markierung die Sicht versperrt.

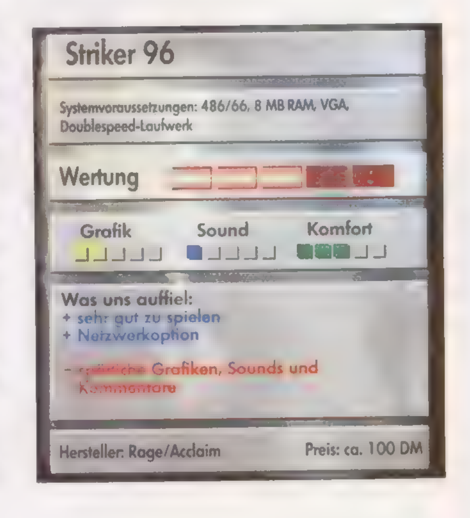
Sehr schön ist aber die Netzwerkoption für bis zu vier Spieler. Und natürlich gibt's auch eine Replay-Funktion, die nach jedem Foul oder Tor automatisch eine Wiederholung ausspuckt und auf Wunsch und Tastendruck auch andere Szenen noch einmal betrachten läßt.

Heiko Pliefke/M.K.

Anpfiff „extra"

Striker '96 ist in meinen Augen sogar eine Alternative zu FIFA '96. Das Game läßt sich bereits auf einem 486/66 sehr gut spielen und bietet so auch PC-Besitzern mit kleineren Computern Fußballgenuß vom Feinsten. Allerdings verzichtet das Spiel auf grafische Delikatessen, und auch der Sound erinnert eher an eine Sparversion.

Heiko Pliefke



Boong?!

Bei der Simulation der Wirklichkeit tat man sich bislang naturgemäß stets etwas schwer. Eine erstaunliche und amüsante Abwechslung bietet da schon eher BOONG?!



Attraktive Girls sorgen für guten Umsatz ...

Spiel in die Tiefe

Bei dieser Wirtschaftssimulation dreht sich alles ums harte Bundesliga-Geschäft. Der Liga-Manager hat einiges an Tagesgeschäften abzuwickeln, die bisweilen erfreulicher, aber meist unerfreulicher Natur sind. Nachdem man sich für einen Trainertyp und ein Team entschieden hat, geht's ab zum Schreibtisch. Hier beginnt man mit der Planung für die kommende Saison. Werbung am Mann und Bandenwerbung müssen festgelegt, Spieler überprüft, Verträge über eine bestimmte Laufzeit verhandelt, Transfers vorgenommen oder das Stadion zum Schmuckkästchen ausgebaut werden.

Ob beim Training, an der Wurstbude, beim Fanartikelshop, bei der Cheerleader-Truppe oder der VIP-Betreuung – es ist enorm wichtig, die holden Mädels zu engagieren, was sich letztendlich bezahlt macht. Doch vor den Erfolg haben die Götter den Schweiß gesetzt, d.h., die nötigen Erfolge auf dem grünen Rasen wollen in monetäre Einheiten umgesetzt werden.

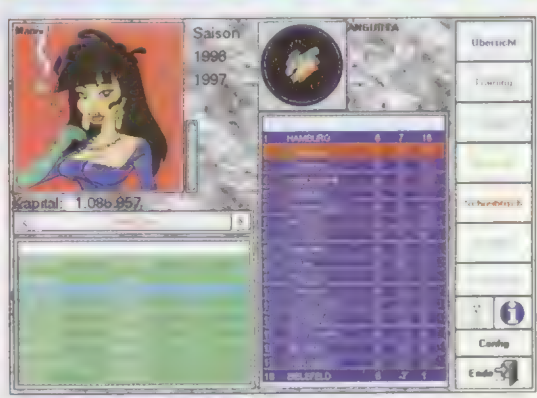
Es stellt sich recht bald heraus, daß man sein Team richtig zu trainieren hat und daher einen Co-Trainer beschäftigen sollte. Außerdem empfiehlt es sich, zu Beginn nicht gleich neue Spieler zu verpflichten. Man ist besser beraten, einen Jungstar aufzubauen. Wenn nicht rechtzeitig Verträge verlängert werden, steht man gegen Ende der Saison jedoch ohne Kader da, was dann das Aus bedeutet. Auf der anderen Seite darf man aber auch nicht bedenkenlos verlängern, denn dann droht das Schuldenchaos etc. Die wichtigsten Features für eine erfolgreiche Saison: sexy Hexies bei der VIP-Betreuung, am Ticketschalter, Imbißbude und im Fanartikelshop, barbusige Cheerleader, die TV-Übertragungen garantieren, DFB-Pokal-Gewinn, aussichtsreiche Wetten und das Abstoßen von Altstars, die das Karriere-Ende ankündigen.

Die Stärken des Teams und die Form der einzelnen Spieler werden in Prozent angegeben. Wenn ein Kicker gekauft oder abgegeben werden möchte, so muß man beachten, daß nur zwei Transaktionen pro Spieltag möglich sind. Und: Ein gesicherter Mittelfeldplatz ist zu Beginn des Games wichtiger, als gleich auf volle Pulle zu gehen ...

Baden oben ohne nicht gestattet?!

Ob sich wohl diese Maxime hinter der Abkürzung BOONG?! verbirgt? Egal, hier handelt es sich um ein bedienerfreundliches Game, das eine enorme Spieltiefe aufweist. Ich habe so manch heiße Saison als Trainer verbaselt, weil ich die elementaren Dinge des Liga-Managers nicht befolgt habe. Zu sehr hatte ich mich auf den Kampf um die Spitzenposition eingestellt und meiner Sekretärin in die Blu... geschaut. Das geht aber nur bei geschlossenem Rollo und kostet immer 1 Mark ...

Manni



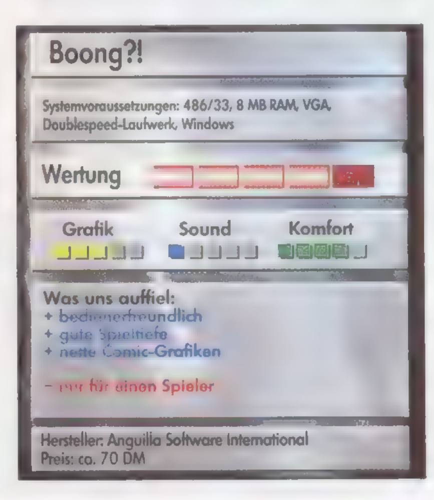
Der aktuelle Stand der Dinge nach dem 6. Spieltag

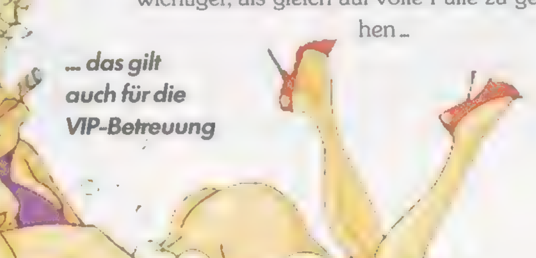


Klinsi ist zu alt, zu teuer und wird abgestoßen

BOONG?! ist eine Simulation mit beachtlicher Spieltiefe, und wer zudem nicht prüde ist und sich gern nette Girls anschaut, wird auf seine Kosten kommen.

M.K.





... das gilt auch für die VIP-Betreuung



Die Lounge, der Ausgangspunkt aller Unternehmungen

Nihilist

Schweine im Weltall

Der Begriff „Nihilismus" leitet sich von dem lateinischen Wort „nihil" ab und bezeichnet die Verneinung aller Werte, Ziele und bestehende Ordnungen. Von einem Spiel, das diese philosophische Grundhaltung im Titel führt, darf man dann wohl einiges erwarten.

Nihilist von Philips gehört zur Familie der 3D-Arcade-Weltraum-Ballerspiele. Zwar gibt es auch einige taktische Elemente, doch im großen und ganzen verfährt man als Spieler frei nach dem Motto: „If it moves, shoot it – if it doesn't, blast it!" Größere intellektuelle Ausflüge müssen nicht unternommen werden, was ja beileibe kein Nachteil sein muß – auch Aggressionen müssen ab und zu kanalisiert werden.

In fünf verschiedenen Sektoren mit jeweils sieben Levels, den sogenannten Kraals, warten arglistige Gegner mit waffenstrotzenden Spezialschiffen und ebenso ausgeklügelten wie gemeinen Waffen auf Nachwuchspiloten auf dem Weg an die Spitze. Die Welten präsentieren sich als geometrische Körper wie Kugel, Scheibe oder Rechteck, die von einem Drahtgitter begrenzt werden. Innerhalb dieser dreidimensionalen Räume kann sich der Spieler frei bewegen. Die Steuerung erfolgt dabei über Tastatur und Maus gleichzeitig.

Ist ein Level von der außerirdischen Brut gesäubert, gibt es Geld zur Aufrüstung des alten oder zum Neukauf eines nagelneuen Schlachtschiffs. Angefangen von der mickrigen Viper mit nur einem Laser über den Killdozer, der mit seiner mächtigen Schaufel die Gegnerschar auf die Müllhalde der unendlichen Weite befördert, bis hin zur fliegenden Festung gibt es für „Kash", wie die Weltraumdollars heißen, alles was das Pilotenherz begehrt.

Zusätzlich zu Laser, Rakete und Co. dürfen auch Waffen an Bord, die der Genfer Konvention den Zacken aus der Krone schlagen: Der Köder zwingt alle Angreifer auf ein ausgewähltes Ziel, der Blender schaltet für einige Zeit die Anzeigen des Gegners ab und der Brüter verbirgt acht nette kleine Einzelsprengköpfe hinter seiner unscheinbaren Fassade. Ein kurzes Info zu Beginn jeder Mission informiert übrigens über den zu erwartenden Widerstand und erleichtert die Wahl der Bewaffnung.

Die Grafik mit ihrer Mischung aus Texturen, Render- und Vektorgrafik sowie animierten Zwischensequenzen entspricht ebenso dem heutigen Standard wie der Sound und die klare Sprachausgabe, wobei der Lo-Res-Modus wegen der wesentlich größeren Geschwindigkeit dem Hi-Res-Bruder vorzuziehen ist. Der Soundtrack kommt übrigens von so bekannten Bands wie „Dog eat Dog" und „Pop Will Eat Itself".

Matthias Steinwachs

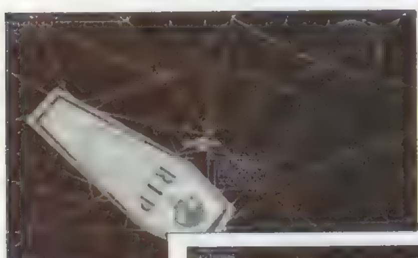
Überraschung

Nach anfänglicher Skepsis habe ich richtig Gefallen am Nihilisten gefunden. Die Grafik ist schnell, die Steuerung einfach und die Motivation dank immer neuer Aufgaben und der zu erwartenden Beförderung hoch. Kleinere Unzulänglichkeiten wie schlecht lesbare Schrift – immerhin in Deutsch – und temporäre Orientierungsschwierigkeiten im Schlachtengetümmel nehmen erfahrene Piloten gelassen hin.
Fazit: Nicht gerade das Highlight der Saison, aber spielenswert.

Matthias









Das eigentliche Spiel – grafisch nicht aufregend, aber trotzdem enorm spannend



Bedlam

Straßen der Angst



Die Firma Mirage brachte uns Rise of the Robots, ein Prügelspiel, das im Grunde enttäuschte. Nun aber will man einen richtigen Erfolg landen und schickt BEDLAM ins Rennen.

Ein Strategiespiel mit viel Action soll es sein, das jüngste Spiel von Mirage, **Bedlam**. Tatsächlich fällt aber die Action groß und der Strategieteil ein wenig kleiner aus, was nicht heißt, daß sich das Game in die Reihe stumpfer Ballerspiele ohne Hintersinn einreiht.

Im Gegenteil: Bedlam kommt im Stil von *Syndicate*. Man kontrolliert eine Spezialeinheit, die gefährliche Missionen in verschiedenen Einsatzgebieten erledigen soll. Da sind der Flughafen, das Industriegebiet, die Hafenanlagen, die Einkaufszone und das Büroviertel einer Stadt in der Zukunft; jede Umgebung ist in fünf Abschnitte (Maps) unterteilt, und in jedem Abschnitt ist eine bestimmte Aufgabe zu erledigen. Verschiedene Ziele sind aufzuspüren und zu vernichten, aber eine ganze Reihe biomechanischer Gegner versucht, das zu verhindern. Weil die Missionen außerdem einem Zeitlimit unterliegen, ist die Action furios – Verschnaufpausen gibt's jedenfalls nicht.

Auf ihrem Weg durch die wunderhübsch gerenderten Stadtviertel werden die Mitglieder des Einsatzteams über einen Kontrollbildschirm gesteuert, der das jeweilige Missionsziel mit automatisch zoomenden Kameras aus isometrischer Perspektive zeigt. Schießbefehle werden mit einem kinderleicht zu bedienenden Point-and-Click-System erteilt. Die drei Spezialisten, die man kontrolliert, sind mit phantastischen Waffen ausgerüstet und verfügen zudem über je ein Nachschublager im Einsatzgebiet; auch herumliegende Waffen und Munition können eingesammelt werden.

Weitere Bedienungselemente erleichtern die Steuerung des Teams. Neben einem Zielradar gibt es etliche weitere Informationsmenüs mit allen wichtigen Angaben. Auf jeden Fall hat man reichlich zu tun, wenn im Kampf zwischen den einzelnen Teammitgliedern hin- und hergeschaltet werden muß, um ihnen die geeigneten Befehle zu geben. Während es vordringlich darum geht, die Gegner auszuschalten, sind unterwegs außerdem Rätsel zu lösen und versteckte Passagen aufzuspüren, was dem Spiel zusätzlichen Reiz verleiht.

ddf/sma

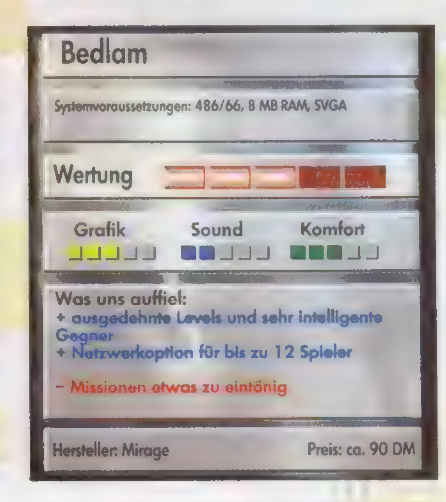
Action pur

Auf den ersten Blick kommt Bedlam als sehr einfach gestricktes Game daher, aber je länger man spielt, desto mehr zieht die beeindruckende Action in ihren Bann. Die Tatsache, daß sich wohl mehr Sprites auf dem Bildschirm tummeln als jemals zuvor, hat allerdings ihren Preis. Obwohl auf einem 486/66 gerade noch zu spielen, sollte schon ein Pentium her, um das Game richtig genießen zu können.

Derek



Ohne Deckung steht man auf verlorenem Posten



Bedlam

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ ausgedehnte Levels und sehr intelligente Gegner
+ Netzwerkoption für bis zu 12 Spieler

– Missionen etwas zu eintönig

Hersteller: Mirage | Preis: ca. 90 DM

Tips & Tricks

Chaos Overlords

Wer im Kampf gegen die bösen Overlords bestehen will, muß zum Teil schon zu besonderen Mitteln greifen. Folgende Tips sollten allen Freunden der kriminellen Strategie ungemein nützlich sein:

Start-Strategien

Welche Gebäude sollen besetzt werden?

1. Das wohl größte Problem der ersten Runden ist es, genug Geld für die späteren Aufgaben zu generieren. Dabei bieten sich Casinos an, die pro Runde sechs Einheiten Geld produzieren.
2. Die zweite wichtige Aufgabe ist es, den eigenen Gangs die Möglichkeit zu geben, so erfolgreich zu sein, wie es nur irgend geht. Dazu sind vor allem Waffen wichtig. Da diese aber nicht zu kaufen sind, gilt es, schnell an ein Research Center zu kommen.

Welche Gangs sollen angeheuert werden?

Zu Beginn des Spiels sollten drei verschiedene Typen von Truppen angeheuert werden, die leider alle Geld kosten, sich aber schon kurzfristig bezahlt machen. Dies sind

1. universell einsetzbare Gangs, d.h., ihre technischen und kämpferischen Fähigkeiten sollten zumindest Mittelmaß sein, besser noch über dem Normalen liegen. Beachtet werden müssen jedoch die Unterhaltskosten für diese Truppen, da sie zunächst kaum finanzielle Einkünfte generieren werden.
2. Was vielleicht viele überraschen wird: Es sollten bereits in einem frühen Stadium des Spiels Gangs angeheuert werden, die eigentlich gar keine Fähigkeiten haben. Das sind vor allem Clowns oder die Typen mit den Smiley-Gesichtern. Warum sind diese so wichtig? Nun, sie machen dem Namen des Spiels alle Ehre und verbreiten einfach Chaos. So werden sie zu einer ausgezeichneten Ablenkung, und die anderen Overlords können ihren Sinn nicht richtig einschätzen und werden versuchen, sie zu bekämpfen. Wenn diese Verhaltensweise strategisch korrekt ausgenutzt wird, sind die Clowns also die perfekten Köder, und so werden die gegnerischen Gangs schnell in die Fallen gehen. Übrigens, diese Art Truppen hat kaum Folgekosten durch Unterhalt, da sie nach Anheuerung meistens umsonst oder für eine Einheit Geld arbeiten.
3. Zumindest eine Gang mit besonderen Fähigkeiten in den Martial Arts, also den Kampfsportarten, sollte mit zum Team gehören. Sie zeichnen sich durch hohe Beweglichkeit aus und sind vor allem zu Beginn eines Spiels wichtig, da noch keine Waffen existieren. Sie in Verbindung mit den oben beschriebenen Clowns sind eine erstklassige Start-Strategie.

Weitere Tips zu Chaos Overlords findet Ihr auf der CD in unserem Magazinteil.

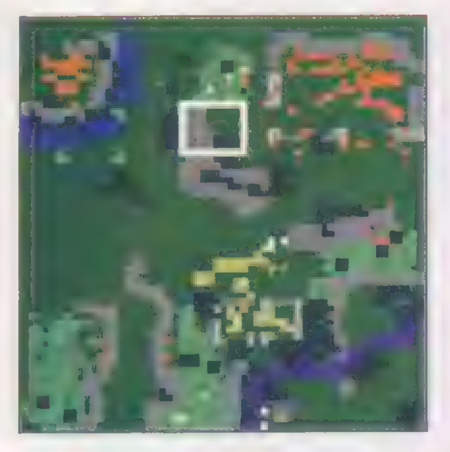


Chaos Overlords

Allgemeine Tips und Tricks zu Command & Conquer (GDI):

Grundsätzlich gilt bei C&C: Masse statt Klasse. Mit einer Hundertschaft Grenadiere könnt Ihr fast jede Festung knacken und fast jede gegnerische Armee vernichten. Diese Lösung ist aber nicht immer die kostengünstigste und auch nicht immer die schnellste.

Orcas können eine effektive Waffe sein. Allerdings macht sich die vernichtende Wirkung der hypermodernen Kampfhubschrauber nur bemerkbar, wenn sie in Schwärmen von mindestens sechs Stück auftreten. Wenn Ihr viele Orcas habt, solltet Ihr Staffeln von jeweils fünf Orcas bilden. Mit „Strg" und einer Ziffer könnt Ihr Einheiten in Teams zusammenfassen, so daß Ihr sie jederzeit durch Druck auf die entsprechende Taste aktivieren und auf ein Ziel lenken könnt, ohne die Orcas selbst mit der Maus anklicken zu müssen. Drei bis vier sol-





cher Teams machen Euch fast unbesiegbar. Allerdings sind Orcas sehr pflegebedürftig. Jede kleine Beschädigung muß sofort nach dem Einsatz repariert werden, denn schon ein zweiter Volltreffer könnte tödlich sein. Um die Orcas nicht ständig zur Reparatur am Boden zu haben, solltet Ihr für jedes Orca-Team eine Werkstatt bereitstellen.

Ihr werdet häufig in die Lage kommen, in eine gut befestigte Basis des Gegners eindringen zu müssen. Die meisten Zugänge zu den Lagern der Bruderschaft sind dreifach gesichert: Geschütztürme, Raketensilos und Obeliske sind die Phalanx von Nod. Mit der entsprechenden Ausrüstung läßt sich eine solche Sperre aber relativ mühelos überwinden. Ist die Abschußbatterie der Flak ausgefahren, so kann sie von einem Ionenwerfer zerstört werden. Wenn nun schwere Panzer auf die Geschütze und die verbliebenen Flaks feuern und Eure Orcas sich die Lasertürme vornehmen, kann kaum etwas schiefgehen. Im Idealfall laßt Ihr ein Dutzend Schützen, die Ihr immer erhaltet, wenn Ihr ein Gebäude verkauft, voranmarschieren, um das Feuer der Lasertürme auf sich zu lenken.

Atomschläge können mich nicht schrecken. Bei Missionen, in denen Nod über die nukleare Abschußbasis verfügt, lege ich meine Lager konsequent dezentral an, d.h. ich baue nicht Gebäude an Gebäude, sondern setze zwischen die Bauten fünf bis sechs Baueinheiten Sandsäcke, die ich hinterher wieder verkaufe. Das Schlimmste, was mir nun passieren kann, ist, daß die Atombombe eine Uplink-Station zerstört. Wem das immer noch zu happig ist, der beobachtet, wo die Bombe hinfliegt, lädt neu und verkauft das entsprechende Gebäude direkt, nachdem Nod die Rakete abgefeuert hat. Noch bevor Ihr von EVA gewarnt werdet, könnt Ihr den Abschuß an einem markanten Zischen erkennen.

Extrem starkes Anstürmen feindlicher Einheiten gegen Eure Basis lassen sich manchmal nur abwehren, indem Ihr die Basis mit Sandsäcken weiträumig abriegelt. Die gegnerischen Einheiten sammeln sich dann an diesen Barrieren. Wenn Ihr diese unerwünschten Besucher loswerden wollt, baut Ihr am besten einen Korridor von vier bis fünf Baueinheiten Länge in Euer Gebiet hinein. Am Ende des Korridors plaziert Ihr dann Wachtürme, Geschütztürme oder Panzer, je nachdem, ob sich überwiegend Fußtruppen oder gepanzerte Einheiten vor Eurem Gartenzaun tummeln.

Oliver Kaltenbach/(ff)

Den zweiten Teil dieser Sammlung (NOD-Missionen) findet Ihr in der nächsten Ausgabe.

Magic Carpet 2 – Geheimlevel

Wer die normalen Missionen schon durchgespielt hat, aber immer noch nicht genug vom alten Perserteppich bekommen kann, sollte in den Missionen 5, 8, 12, 18 und 20 nach einem beson-



Die neue Lupe

Nachdem wir die Lupe schon in der letzten Ausgabe gehörig aufpoliert hatten, kommt jetzt mit der „helpline" eine weitere Neuerung hinzu. Bei welchem Spiel Ihr auch immer hängengeblieben seid – schreibt uns, und wir oder andere Leser holen Euch da raus. Natürlich nehmen wir auch weiterhin Tips und Lösungen dankbar entgegen. Bei Veröffentlichung winkt, wie eh und je, eine Belohnung. Schreibt einfach an:

TRONIC-Verlag
PC Spiel
„Tips & Tricks"
Hessenring 32
37269 Eschwege

Hier nun der aktuelle Inhalt der Lupe im CD-Magazin:

Chaos Overlords
Diese Tricks helfen jedem Bandenchef dabei, eine komplette Stadt zu tyrannisieren.



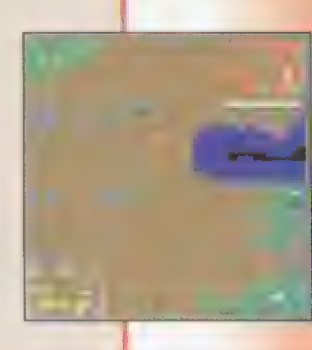
Monty Python – The Quest for the Holy Grail
„Doch nun zu etwas völlig anderem...!" Freunde des britischen Humors werden an dieser Komplettlösung garantiert ihre Freude haben. Auf der CD ist der zweite Teil der Lösung.



Wing Commander 4
Welcher Jäger paßt zu welcher Mission? Welche Bewaffnung ist am geeignetsten? Diese und viele andere Fragen, die man nie zu stellen wagte, werden jetzt im zweiten Teil der Strategietips beantwortet.



Command & Conquer (Mission-CD)
Im ersten Teil setzen wir uns ausführlich mit den ersten Missionen auseinander. In der nächsten Ausgabe bringen wir dann weitere Missionen. Außerdem haben wir ein paar brauchbare Savegames auf der CD.



deren Gebäude Ausschau halten und es zerstören. Auf wundersame Weise wird dann jeweils ein Weg in einen Bonuslevel frei.

Ulrich Siebald/(ff)

Warcraft 2 – Cheats

Hier ein paar Cheats, damit die Warcraft-2-Levels nicht unnötig schwer werden. Vor jedem Cheat muß Return gedrückt werden:

NOGLUES:	Feindliche Fallen haben keine Auswirkung auf die eigenen Truppen.
HATCHET:	Baumfällern wird die Arbeit erleichtert.
VALDEZ:	bringt haufenweise Öl.
SHOWPATH:	zeigt die ganze Karte.
MAKE IT SO:	schnelleres Bauen von Gebäuden etc.
IT IS A GOOD DAY TO DIE:	God Mode.
GLITTERING PRIZES:	10.000 Gold, 5000 Holz, 5000 Öl.

Im Expansion Pack sollte man unbedingt einmal DISCO ausprobieren. Da gibt es den versteckten Song.

Helpline

Hilfe! Ich hänge gerade bei **Battle Isle 3** fest. Mein Hauptproblem sind die U-Boote. Gibt es keine Möglichkeit, sie zu orten?

Ingo Hochfelder

Leider nur indirekt. Wenn Du ein sehr bewegliches Schiff in der Nähe hast, solltest Du einmal nachschauen, ob irgendwelche Lücken im Bewegungsbereich liegen. Sollten solche Lücken irgendwo zu sehen sein, kannst Du davon ausgehen, daß es sich um ein U-Boot handelt.

Wie um alles in der Welt soll ich bei **Space Quest 6** das Tor mit den beiden Schaltern öffnen?

Thomas Krell

Schau mal in der Cafeteria vorbei – dort sitzt der gute alte Sydney. Er würde sicher seinen Arm für Dich hinhalten ...

Kann man das Spiel **The lost Vikings** eigentlich irgendwie gewinnen, oder ist der letzte Level wirklich nicht zu meistern? Ich habe schon alles mögliche versucht.

Michael Küster

Diese Frage geben wir einfach mal an unsere Leser weiter ...

Wie werde ich bei **TIE-Fighter** eine Rakete los, die sich an mein Heck geheftet hat?

Ronald Höhner

Gehe auf Maximalgeschwindigkeit und fliege der Rakete in einem Parallelkurs entgegen. Kurz vor dem Zusammenstoß drehst Du ab und versuchst, die Rakete vor Dein Geschütz zu bekommen. Eine gezielte Salve dürfte das Problem dann lösen.



Need for Speed – Cheat

Anstelle eines echten Fahrernamens solltet Ihr folgende Namen ausprobieren (alles in Großbuchstaben!):

EAC POWR: Der „Warrior"-Wagen wird auf allen Strecken verfügbar. Bis zu 300 mph (!) sind mit dem Teil möglich.

EAC RALY: verändert die Streckenoberfläche der Kurse. Rusty Springs wird ein Dirt Track, Alpine, Coastal und Vertigo werden zu Eispisten.

EAC WARP: verbessert das Handling der Autos und macht die gegnerischen Fahrer im Head-to-Head-Mode aggressiver.



EAC 4X4R: verändert den Verkehr auf den Straßenstrecken.

Kombinationen wie zum Beispiel EAC RALY POWR sind auch möglich.

Secret Places

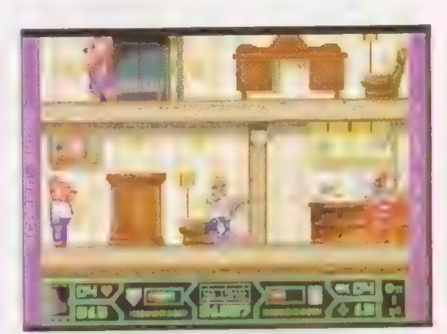
Ab dieser Ausgabe findet Ihr an dieser Stelle regelmäßig neue Karten, Editoren, Levels und kleine Cheatprogramme zu den Top-Titeln.
Diesmal findet Ihr auf der CD:

- **neue Karten zu Worms**
- **Kurse zu Micromachines**
- **Kurse zu BC Racers**
- **neue Levels zu Descent**
- **neue Levels zu Descent 2**
- **einen Descent-Cheat**

Dieses kleine Archiv sollte Euch die nächsten vier Wochen, bis zum Erscheinen der neuen PC Spiel, ausreichend unterhalten.

Cyril Cyberpunk – Cheats

RSGOD:	Der God-Mode
RSDOC:	Erste Hilfe
RSGOODIES:	Waffenkammer
RSKEYS:	Generalschlüssel
RSFUEL	Volltanken!
RSSHIELD	Schilde an
RSEND	Levelwarp



RSLEVnn	Sprung nach nn
RSFLYxxyy	Sprung zu Position xx, yy
RSGRAV	schwerelos
RSNUKE	Monsterbash
RSLIFE	Extraleben
RSNOWALLS	mit dem Kopf durch die Wand ...
RSDIE	Trick 17



Eine ausführliche Beschreibung der Jäger und Bomber findet Ihr im CD-Magazin dieser Ausgabe

Wing Commander IV Blairs Flugschule – Teil 1

Der perfekte Wingman

Wer in den Tiefen des Alls überleben will, sollte nicht nur über einen guten Flugstil, sondern vor allem über eine der jeweiligen Mission entsprechende Ausrüstung verfügen.



Banshee
+sehr gutes Flugverhalten
+gute Bewaffnung
- schlechte Defensive

Avenger
+gute Panzerung
+gute Bewaffnung
- mäßige Geschwindigkeit



Hellcat V
+ausgewogenes Flugverhalten
- geringe Bewaffnung
- geringe Zuladung



Vindicator
+ gutes Planeten-Kampfverhalten
- geringe Schildstärke
- mäßige Bewaffnung

Bearcat
+sehr gute Steuerung
+gute Bewaffnung
- schlechte Panzerung



Longbow Bomber
+sehr gute Panzerung
+starke Bewaffnung
- schlechtes Flugverhalten

Thunderbolt
+gute Bewaffnung
+brauchbare Panzerung
- schlechtes Flugverhalten



Dragon
+ sehr gute Steuerung
+ gute Defensive
+ gute Bewaffnung

Arrow
+ gute Steuerung
- geringe Panzerung
- geringe Bewaffnung



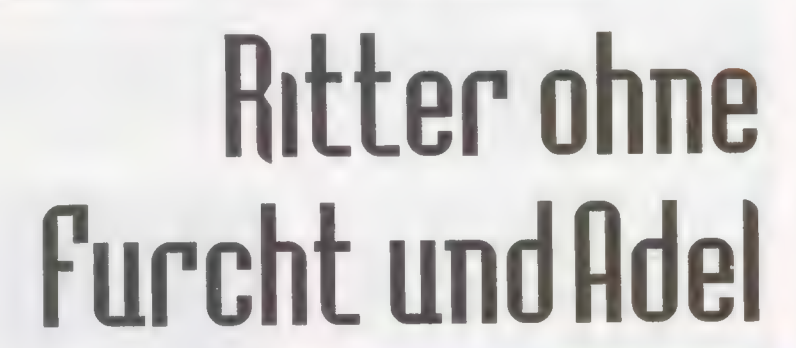
Excalibur
+gute Bewaffnung
+gute Panzerung
- schlechtes Flugverhalten



Razor
+gutes Flugverhalten
- geringe Bewaffnung
- schlechte Panzerung



Monty Python: The Quest for the Holy Grail



Ritter ohne Furcht und Adel

Dieser Lösungsvorschlag beinhaltet alle für den Spielverlauf wichtigen Aktivitäten. Wir raten jedoch dem Spieler und vor allem den echten Monty-Python-Fans, in jedem Bild auf alle möglichen Gegenstände zu klicken. Fast immer verstecken sich dort exzellente Beispiele für den berühmten Humor dieser Comedy-Truppe.

Teil 0: Grab the Grail

Der wohl kürzeste Weg zum Ziel, den die Spielewelt jemals gesehen hat: Wer den ganz linken Button drückt, wird mit Applaus belohnt und erfährt, daß er der



Plague Village: Arthur und sein Knappe. Rechts steht der Wagen des Leicheneinsammlers

heldenhafte Sieger in diesem Spiel ist. Bravo, die etwa 80 DM für dieses Spiel waren gut angelegt. Damit verabschieden wir uns von unserer Komplettlösung, denn Ihr wolltet ja nur wissen, wie man das Spiel gewinnt, nicht wahr?
Nun gut, da geht anscheinend ein Murren durch die Reihen. Also, da habt Ihr ihn, den beschwerlichen Weg zum Ziel.

Teil 1: Die Registrierung

Eine schier unendliche Anzahl von Fragen wird Euch gestellt. Alle Fragen sind von echten Monty-Python-Fans leicht zu beantworten, wichtig für das Spiel sind aber nur die Fragen nach Namen, Lieblingsfarbe und der Hauptstadt von Assyrien. Alle 125 Fragen müssen aber beantwortet werden, dies wird später im Spiel überprüft.



Teil 2: Das Einsammeln der Gegenstände

Nach der Einführung wird unserem tapferen Helden von Gott auf einer formschönen Reklametafel die Aufgabe gestellt. Hier gilt es, gut zuzuhören. Jetzt beginnt das eigentliche Abenteuer, und der erste Teil befaßt sich im wesentlichen damit, alle für die Lösung wichtigen Gegenstände aufzuspüren und einzusammeln. Zuallererst müßt Ihr Eure Ge-



Witch Village: Eine Menschenmenge will die Hexe lynchen

schicklichkeit im Umgang mit der Maus beweisen. Klickt auf den Rasen und ruft so einen Vogel auf den Plan. Das Zielkreuz zeigt, was zu tun ist. Wenn Ihr den Piepmatz erledigt habt (Skandal!! – Anm. des Tierschutzvereines. – Dieser Vogel ist mausedaut. – Anm. von Monty Python), müßt Ihr die Kokosnuß aufsammeln. Dies bringt einen rasenden Applaus ein. Nun folgt eine erste Bekanntschaft mit der tieferen Spielelogik. Richtig, es gibt keine, das war aber wohl auch nicht zu erwarten. Hartnäckigkeit ist eine der obersten Tugenden dieses Spiels. Klickt also auf das neu entstandene Loch und wiederholt dies so lange, bis der Wurzelsepp erscheint. Wenn Ihr nun das Loch lange genug bearbeitet, könnt Ihr Euch den Helm schnappen. Nun weiter am unteren rechten Loch. Wartet hier auf eine Ladung Gold, die Ihr natürlich auch nehmt. Jetzt fehlen hier nur noch die Bananen, die in der mittleren rechten Kuhle lagern. Schließt nun den „Vorhang" über der Tafel, indem Ihr auf die Wolken klickt.



Übersichtskarte

Wie es in Plague Village weitergeht und warum afrikanische Tauben eine Kokosnuß an Hanf- und nicht an Nylonseilen nach England transportieren, könnt Ihr im CD-Magazin nachlesen.

Formula One Grand Prix 2

Ab durch die Schallmauer

Die Formel 1 ist ein hartes Geschäft. Man kann noch so sauber um den Kurs zirkeln, wenn die Abstimmung nicht paßt, ist man der Loser. Da nicht jeder gute Fahrer ein guter Techniker ist, haben wir uns einmal die technische Seite von F1GP2 vorgenommen.

Die Tabelle auf der nächsten Seite gibt ein paar wirklich brauchbare Werte für das Fahrwerk an. Dabei werden die linke und die rechte Seite synchron behandelt. Veränderungen in der Stufe zwei sollten ebenfalls synchron behandelt werden. Das Feintuning in der. Stufe zwei sollte immer im Verhältnis zu Stufe eins stehen.



Leseraufruf

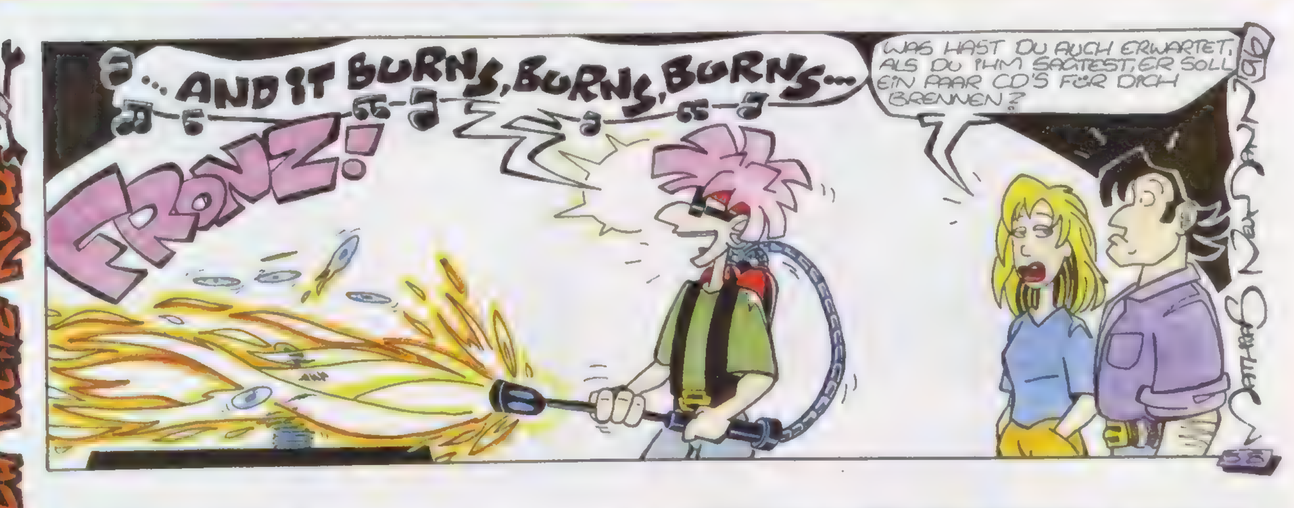
Für eine der nächsten Ausgaben planen wir einen F1GP2-Schwerpunkt. Unter anderem wollen wir für die Einsendung mit den besten Tips ein komplettes Thrustmaster T2-Steering-Wheel mit Fußpedalen vergeben. Außerdem wollen wir eine Hi-Score-Liste mit den besten Runden- und Rennzeiten abdrucken. Wer also meint, besonders gut zu sein, schickt uns sein Savegame. Die besten Runden auf jeder Strecke sollten dazu als Hotlap-File bei uns eintrudeln.

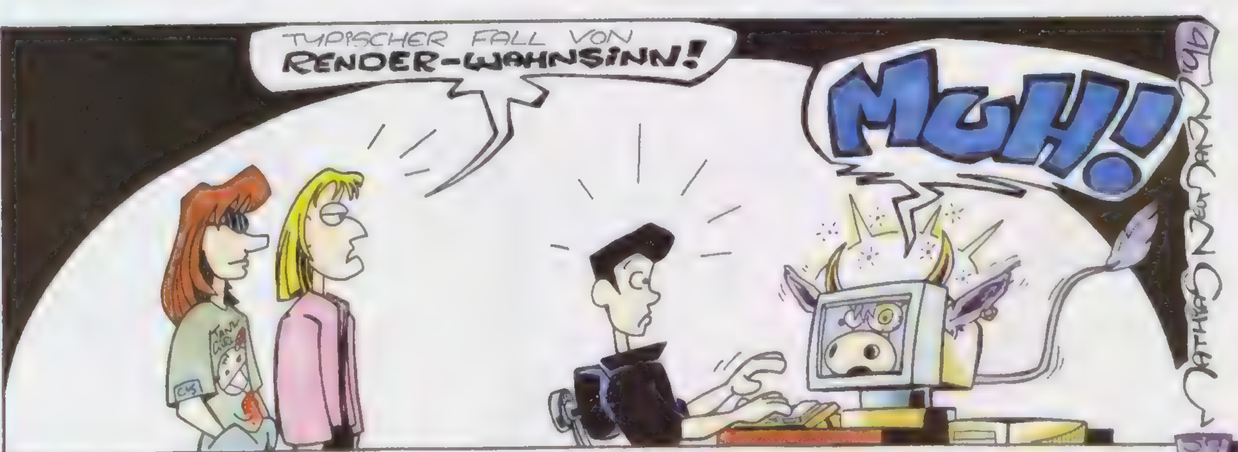
Also, wer Tips geben kann oder fehlerfreie Runden gedreht hat, schickt seine Disk mit einer kurzen Beschreibung (Setup etc.) an:

TRONIC-Verlag
PC Spiel
Tips & Tricks (F1GP2)
Hessenring 32
37269 Eschwege

Land		Dämpfer	Federung	Bodenfreiheit	Drehstabilisatoren
Australien	vorne:	5	1500	26,5	2000
	hinten:	3	900	57,5	150
Belgien	vorne:	9	1500	28,5	2000
	hinten:	10	1000	53,0	100
Brasilien	vorne:	6	1500	26,5	2000
	hinten:	6	1100	51,0	100
Kanada	vorne:	6	1400	27,0	3000
	hinten:	6	1000	55,5	150
Europa	vorne:	2	1600	27,5	2000
	hinten:	2	900	56,0	150
Frankreich	vorne:	21	1400	27,5	1500
	hinten:	15	800	55,0	100
Großbritannien	vorne:	21	1100	28,0	500
	hinten:	15	700	59,0	100
Deutschland	vorne:	2	1400	27,5	2000
	hinten:	2	900	58,0	100
Ungarn	vorne:	3	1500	27,0	2000
	hinten:	3	900	56,0	100
Italien	vorne:	9	1300	30,0	2000
	hinten:	9	1300	30,0	100
Japan	vorne:	8	1500	27,5	3000
	hinten:	2	700	56,5	100
Monaco	vorne:	5	1500	27,0	1000
	hinten:	5	800	50,0	100
Pazifik	vorne:	4	1200	28,0	3000
	hinten:	4	900	57,0	100
Portugal	vorne:	5	1500	29,5	1000
	hinten:	3	700	56,0	50
San Marino	vorne:	2	1500	27,5	1500
	hinten:	2	900	57,0	100
Spanien	vorne:	2	1500	29,0	1000
	hinten:	2	700	61,0	50

Eine schrecklich nette Red.





Der DOS-Kurs für PC-Spieler (3)

DOS kann jeder

Glossar

Aufzeichnungsverfahren: Es gibt eine Vielzahl von technischen Verfahren, mit denen die Informationsspeicherung auf einem *Datenträger* realisiert werden kann. Im PC-Bereich kommen hauptsächlich die magnetische (Festplatte, Diskette, Streamer) und die optische (CD-ROM) Aufzeichnung zum Einsatz.
Beschreibbarkeit: Das *Aufzeichnungsverfahren* entscheidet in der Regel darüber, ob ein *Datenträger* nur einmal (bei der Herstellung nämlich) oder immer wieder aufs neue mit Informationen beschrieben werden kann. Zu den einmal beschreibbaren Medien gehört die CD-ROM, die ihre Informationen für alle Zeiten unveränderbar mit einem Laserstrahl eingebrannt bekommt. Festplatten und Disketten dagegen speichern ihre Informationen durch eine oberflächliche Magnetisierung, die vom Schreib-/Lesekopf des Laufwerks jederzeit geändert werden kann.
Cluster: Die kleinste von DOS verwaltete Speichereinheit auf einem Datenträger. Die Größe eines Clusters variiert je nach Größe des Datenträgers zwischen 2 und 32 KB (1 KB entspricht 1024 Bytes oder Zeichen).
Datenträger: Als Datenträger bezeichnet man jedes Medium, das zur dauerhaften Speicherung von Informationen geeignet ist. Es gibt fest eingebaute Datenträger wie die Festplatte beispielsweise, bei denen Laufwerk und Speichermedium eine untrennbare Einheit bilden. Daneben gibt es wechselbare Datenträger wie Diskette oder CD-ROM, wo das Speichermedium beliebig ausgetauscht werden kann.
FAT: File Allocation Table, Dateizuordnungstabelle. In dieser Tabelle sind sämtliche *Cluster* eingetragen, die eine bestimmte Datei belegt.
Speicherkapazität: Die Informationsmenge, die ein *Datenträger* speichern kann. Die im PC-Bereich üblichen Speicherkapazitäten reichen von 1,2 Megabyte (1 Megabyte entspricht 1.048.576 Bytes oder Zeichen) bis zu mehreren Gigabytes (1 Gigabyte entspricht 1024 MB).

Unser DOS-Kurs für PC-Spieler geht nun in die dritte Runde. Diesmal dreht sich alles um das Thema „Verwaltung von Datenträgern". Das ist übrigens gar nicht so schlimm, wie es sich anhört.

Die Installation und Konfiguration von Computerspielen erfordert oft grundlegende DOS-Kenntnisse, die wir Euch mit diesem vierteiligen Kurs vermitteln wollen. Nachdem wir in der letzten Ausgabe der Werkstatt eine kurze Pause eingelegt haben, geht's jetzt mit einem wichtigen Thema weiter.

Vom Umgang mit Datenträgern

Dieser dritte Kursteil widmet sich nun ganz dem Thema Datenträger - nach Dateien und Verzeichnissen also der nächsthöheren „Objektebene" von MS-DOS.

Auch PC-Spieler müssen sich regelmäßig mit Aufgabenstellungen aus diesem Bereich herumschlagen. So empfehlen Spielehandbücher oft, die Installation nicht mit den wertvollen Originaldisketten durchzuführen, sondern mit zuvor angefertigten Kopien. Wie man eine Diskette kopiert, darüber schweigen sich die Verfasser jedoch meistens aus.

Ein anderes Negativbeispiel: Wenn ein Spiel nur per Startdiskette zum Laufen zu bringen ist, dann beschreiben gute Handbücher zwar detailliert den Inhalt eines solchen Mediums; wie man eine ladenneue Diskette allerdings vorbereiten muß, um sie überhaupt startfähig zu machen, darüber wird der Leser dann nur allzu oft im unklaren gelassen. Wenn es um die Sicherheit von Datenträgern und das Beheben möglicher Fehler darauf geht, dann ist das ein Thema, das nicht nur den Spieler, sondern jeden PC-Anwender angeht. Darüber hinaus gibt es eine Fülle von Anwendungsfällen, wo die Kenntnis des richtigen DOS-Befehls zwar nicht „lebenswichtig" ist, aber viele Aufgaben in Dinge Festplatte & Co ungemein erleichtert.

Formatierung von Datenträgern

Bevor ein magnetischer Datenträger (siehe Glossar, Stichwort „Aufzeichnungsverfahren") zum ersten Mal benutzt werden kann, muß er zunächst „formatiert" werden. Dabei werden die Spuren und Sektoren, die später die zu speichernden Informationen aufnehmen sollen, sowie das Inhaltsverzeichnis des Datenträgers angelegt. Um die Formatierung der Festplatte kümmert sich in der Regel der Hersteller des jeweiligen PC. Bei ladenneuen Disketten bleibt die Aufgabe allerdings zumeist am Anwender hängen, der sich dazu der Dienste des FORMAT-Befehls bedient.

Um sicherzugehen, daß FORMAT auf das richtige Laufwerk angesetzt wird, sollte man in jedem Fall dessen Namen als Parameter angeben, denn beim Anlegen der logischen Oberflächenstruktur löscht FORMAT gnadenlos alle gegebenenfalls vorhandenen Daten.

Um nun eine Diskette (und nicht etwa die Festplatte) zu formatieren, verwendet Ihr folgenden Befehl:

```
format a:
```

Zur Erinnerung: Das „A" mit dem Doppelpunkt dahinter stellt den Namen des ersten Diskettenlaufwerks dar. Falls die Diskette in einem eventuell vorhandenen zweiten Laufwerk formatiert werden soll, müßte der Befehl entsprechend

```
format b:
```

lauten. Anschließend legt Ihr eine Diskette in das angegebene Laufwerk und folgt

dann den Instruktionen des Programms.

Eine startfähige Diskette erstellen

Als Ergebnis der Formatierung erhaltet Ihr eine völlig leere Diskette, die Ihr zum Speichern von beliebigen Dateien verwenden könnt. Als Startdiskette könnt Ihr das neue Medium allerdings nicht einsetzen, denn dazu müßte es die Dateien MSDOS.SYS, IO.SYS und COMMAND.COM enthalten. Diese drei Dateien bilden den Kern des Betriebssystems, der bei jedem Rechnerstart – unerheblich, ob von Festplatte oder Diskette – geladen werden muß.

Da MSDOS.SYS und IO.SYS versteckte Dateien sind, lassen sie sich nicht ohne weiteres mit dem COPY-Befehl auf die zukünftige Startdiskette übertragen. Das ist allerdings auch nicht notwendig, denn der SYS-Befehl von MS-DOS erledigt die komplette Kopierarbeit in einem Aufwasch. Als einzigen Parameter benötigt er den Laufwerksnamen des Zieldatenträgers. In unserem Fall müßte der vollständige Befehl also

```
sys a:
```

lauten. Die Meldung „Systemdateien übertragen" informiert über den erfolgreichen Befehlsabschluß. Wer das nicht glauben will, der kann sich mit

```
dir a: /a
```

vom erfolgreichen Kopieren aller Betriebssystemdateien – auch der unsichtbaren – überzeugen. Um die zwar schon startfähige, aber noch nicht konfigurierte Diskette zu einer funktionierenden Startdiskette für ein konkretes Spiel zu machen, muß sie allerdings noch mit bestimmten Start- und Treiberdateien ausgestattet werden. Da hier nahezu jedes Spiel andere Anforderungen stellt, können wir Euch an dieser Stelle nur auf das jeweilige Handbuch verweisen.

Kopieren von Disketten

Das unerlaubte Kopieren von kommerziellen Programmen steht im allgemeinen unter Strafe. Die Hersteller erlauben (und empfehlen) aber zumeist das Anfertigen einer Sicherheitskopie, um einer Beschädigung der Originaldatenträger vorzubeugen. Denn wie alle magnetischen Medien sind auch Installationsdisketten permanent von Datenverlusten bedroht, die durch unsichtbare Magnetfelder (Monitor, Lautsprecher) oder Bedienungsfehler verursacht werden können.

Wie aber kopiert man eine Diskette? Mit dem COPY-Befehl wäre das ziemlich mühsam (besonders wenn die Diskette Unterverzeichnisse enthält) oder – im Fall von versteckten Dateien – sogar unmöglich. Glücklicherweise geht es auch einfacher, und zwar mit Hilfe des DISKCOPY-Befehls, der den kompletten Inhalt einer Diskette auf eine zweite Diskette kopiert. Weil der Befehl nicht datei- sondern spurweise arbeitet, erhält man – im Normalfall – ein exaktes Ebenbild der Originaldiskette mit allen sichtbaren und unsichtbaren Informationen. Beim Ein-

DOS-Befehle für Datenträger

FORMAT

Erzeugt die logische Oberflächenstruktur eines Datenträgers und legt ein neues Inhaltsverzeichnis sowie eine neue Dateizuordnungstabelle (FAT) an.

Syntax:

`format [Laufwerk:] [/q] [/s] [/f:Kapazität]`

Parameter:

Laufwerk: Name des zu formatierenden Laufwerks.

/q: Schnelle Formatierung. Bei zuvor schon formatierten Datenträgern werden nur das Inhaltsverzeichnis und die Dateizuordnungstabelle gelöscht.

/s: Kopiert die Systemdateien MSDOS.SYS, IO.SYS und COMMAND.COM auf den Datenträger und macht ihn damit startfähig (siehe SYS-Befehl).

/f:Kapazität: bezeichnet die Speicherkapazität einer zu formatierenden Diskette. *Kapazität* kann u. a. folgende Werte annehmen: 360 (5,25-Zoll-Diskette mit 360 KB formatieren), 720 (3,5-Zoll-Diskette mit 720 KB formatieren).

Beispiel:

`format a: /f:720 /q`

SYS

Kopiert die Systemdateien MSDOS.SYS, IO.SYS und COMMAND.COM auf einen Datenträger und macht ihn damit nachträglich startfähig.

Syntax:

`sys Laufwerk:`

Parameter:

Laufwerk: Name des zu formatierenden Laufwerks.

Beispiel:

`sys a:`

DISKCOPY

Kopiert den gesamten Inhalt einer Diskette auf eine andere Diskette.

Syntax:

`diskcopy Laufwerk1: Laufwerk2: [/v]`

Parameter:

Laufwerk1: Name des Laufwerks, das die Quelldiskette enthält.

Laufwerk2: Name des Laufwerks, das die Zieldiskette enthält.

/v: Überprüft, ob die Dateien korrekt kopiert wurden.

Beispiel:

`diskcopy a: a:`

DISKCOMP

Vergleicht den Inhalt zweier Disketten.

Syntax:

`diskcomp Laufwerk1: Laufwerk2:`

Parameter:

Laufwerk1: Name des Laufwerks, das die erste Diskette enthält.

Laufwerk2: Name des Laufwerks, das die zweite Diskette enthält.

Beispiel:

`diskcomp a: a:`

DEFRAG

Faßt die über den Datenträger verstreuten (fragmentierten) Dateien zusammen.

Syntax:

`defrag [Laufwerk:]`

Parameter:

Laufwerk: Name des Laufwerks, das defragmentiert werden soll.

Beispiel:

`defrag c:`

SCANDISK

Findet und korrigiert (sofern möglich) Datenträgerfehler wie verlorene oder kreuzverbundene Cluster.

Syntax:

`scandisk [Laufwerk:]`

Parameter:

Laufwerk: Name des zu untersuchenden Laufwerks.

Beispiel:

scandisk c:

UNFORMAT

Stellt einen (versehentlich) formatierten Datenträger wieder her.

Syntax:

`unformat Laufwerk: [/test]`

Parameter:

Laufwerk: Name des Laufwerks, in dem sich der wiederherzustellende Datenträger befindet.

/test: Zeigt, welche Daten wiederhergestellt würden, ohne daß die Formatierung tatsächlich rückgängig gemacht wird.

Beispiel:

`unformat a:`

satz von DISKCOPY kann man sich sogar die Formatierung der Zieldiskette schenken, die der Befehl im Bedarfsfall automatisch durchführt.

Als Parameter müßt Ihr DISKCOPY die Namen der Laufwerke angeben, in denen sich die Quell- und die Zieldiskette befinden. Da moderne PCs in der Regel nur noch über ein einziges Laufwerk (A:) verfügen, beherrscht DISKCOPY auch die Kunst der „Ein-Laufwerk-Kopie". Der dazu notwendige Befehl lautet:

```
diskcopy a: a:
```

Er liest den Inhalt einer in Laufwerk A: eingelegten Diskette und schreibt ihn auf eine zweite Diskette, die – nach Aufforderung durch das Programm – gegen die Quelldiskette ausgetauscht wird. Mit zwei Laufwerken vom gleichen Format (A: und B:) könnt Ihr Euch den Wechsel von Quell- und Zieldiskette sparen. Der Befehl

```
diskcopy a: b:
```

kopiert dann den Inhalt der Quelldiskette in Laufwerk A: in einem Rutsch auf die Zieldiskette in Laufwerk B:.

Gleich und doch nicht gleich

Vor allem in der Vergangenheit haben einige Hersteller die Installationsdisketten ihrer Spiele mit raffinierten Kopierschutzverfahren ausgestattet, die das Anfertigen von Sicherheitskopien erschwerten. Eines dieser Verfahren bestand darin, Teile der Datenoberfläche als defekt zu deklarieren, so daß DISKCOPY die darin versteckten (und vom Installationsprogramm abgefragten) Informationen nicht auf die Zieldiskette übertragen konnte.

Aber auch, wenn kein Kopierschutz im Spiel ist, kann das Anfertigen einer funktionierenden Diskettenkopie mißlingen. Die häufigste Ursache sind Bedienungsfehler bei der Ausführung des DISKCOPY-Programms. So führt etwa das Verwechseln von Quell- und Zieldisketten im Kopierprozeß zu katastrophalen Datenpannen. Um solche Pannen nicht erst bei einem vergeblichen Installationsversuch mit dem korrupten Datenträger zu entdecken, empfiehlt es sich, die Identität von Quell- und Zieldiskette schon unmittelbar nach der Kopieraktion zu überprüfen. Der dafür zuständige DOS-Befehl hört auf den Namen DISKCOMP (Kurzform für „diskette comparison", Diskettenvergleich). Wie sein Kollege DISKCOPY benötigt DISKCOMP als Parameter die Namen von Quell- und Ziellaufwerk.

Jeder Datenträger muß vor seinem ersten Einsatz unter DOS formatiert werden. Dabei gehen eventuell vorhandene Daten verloren

Die Ein-Laufwerk-Variante lautet also:

```
diskcomp a: a:
```

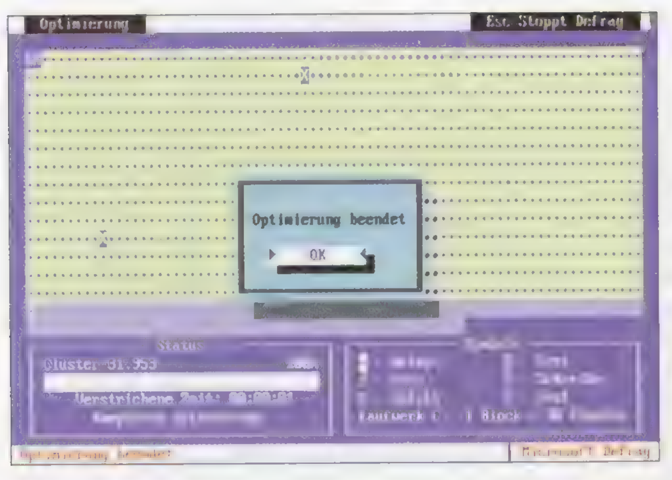
Der Befehl vergleicht die nacheinander in das Laufwerk A: eingelegten Disketten spurweise miteinander und meldet sich bei Unterschieden sofort mit einer entsprechenden Fehlermeldung. In dem Fall könnt Ihr davon ausgehen, daß die betreffende Diskettenkopie gar nicht oder nur eingeschränkt zu gebrauchen ist. Sofern die Unterschiede auf einen Kopierschutz zurückgehen, läßt sich die Originaldiskette dann nur mit Hilfe eines speziellen Kopierprogramms (wie VGA-Copy beispielsweise) duplizieren.

Defragmentieren von Datenträgern

Je länger und intensiver Ihr mit Eurem PC arbeitet, desto langsamer wird Eure Festplatte. Der Grund dafür liegt in der Art und Weise, wie MS-DOS die Dateien auf seinen Datenträgern verwaltet: Ein anfangs leerer Datenträger wird zunächst „am Stück" beschrieben, wobei die einzelnen Dateien stets in direkt aufeinanderfolgende Cluster (siehe Glossar) geschrieben werden. Durch das im Laufe der Zeit unvermeidliche Löschen und Verschieben von Dateien entstehen Cluster-Lücken, die das auf Haushalten bedachte Betriebssystem wieder mit neuen Dateien füllen muß. Die allerdings passen nur selten exakt in die freigewordenen Bereiche. In der Folge müssen Teile von zu großen Dateien in andere, mitunter weit entfernte Datenträgerbereiche ausgelagert werden – die Dateien werden „fragmentiert", zerstückelt. Beim Einlesen einer fragmentierten Datei muß der Schreib-/Lesekopf des Laufwerks häufig neu positioniert werden, was Zeit und damit natürlich Leistung kostet. Obwohl grundsätzlich auch Disketten bei häufigem Schreibgebrauch von Fragmentierung betroffen sind, macht sie sich insbesondere bei Festplatten negativ bemerkbar.

Das Gegenmittel gegen den zunehmenden Leistungsverlust ist die sogenannte Defragmentierung. Dabei werden sämtliche Dateien des betroffenen Datenträgers in einem trickreichen und zeitaufwendigen Verfahren eingelesen und „am Stück" (also in zusammenhängende Cluster) zurückgeschrieben. Mit DEFRAG verfügt DOS über einen ausgezeichneten Defragmentierungs-Speziali-

Der DISKCOPY-Befehl erzeugt die identische Kopie einer Diskette – sofern kein Kopierschutz darauf ist



Bei der leistungsfördernden Defragmentierung werden „verstreute" Dateien wieder am Stück auf den Datenträger geschrieben

sten, der ohne (zwingende) Befehlsparameter auskommt. Zum Aufruf genügt also folgende Eingabe:

defrag

Mit einem mausbedienbaren Dialogfeld ermittelt das Programm zunächst den Namen des zur Defragmentierung vorgesehenen Laufwerks. Über Menüs lassen sich diverse Optimiermethoden (die gründlichste ist die „Komplette Optimierung") auswählen und die Defragmentierung starten. Die grafische Programmoberfläche informiert den Anwender über das Fortschreiten des Optimierungsprozesses. An dessen Ende steht die Auswahl eines weiteren Laufwerks oder das Beenden des Programms.

Überprüfen und Beheben von Datenträgerfehlern

Die Fragmentierung eines Datenträgers ist zwar lästig, sie zieht jedoch – mit Ausnahme einer verringerten Festplattenleistung – keine negativen Konsequenzen nach sich. Durch Bedienungsfehler oder eine Verkettung von unglücklichen Umständen können dagegen ausgesprochene Datenpannen entstehen, bei denen die Sicherheit der gespeicherten Informationen oder die Integrität des Datenträgers bedroht ist.

Relativ harmlos ist noch das Phänomen der „verlorenen Cluster". Harmlos deshalb, weil dabei in der Regel keine Daten sondern „nur" ein mehr oder minder großer Betrag an Festplattenkapazität verlorengeht. Diese Datenpanne kann etwa entstehen, wenn beim Löschen (oder Verschieben) einer Datei plötzlich der Strom abgeschaltet wird. Dann fehlt die Datei zwar schon im Inhaltsverzeichnis des Datenträgers, in einem weiteren Verzeichnis namens FAT (siehe Glossar) belegt sie jedoch noch einige Cluster, die durch das vorzeitige Abschalten nicht mehr freigegeben werden konnten (und deshalb unnötig Speicherplatz beanspruchen).

Ärger als diese herrenlosen sind die „kreuzverbundenen" Cluster. Dabei werden ein oder mehrere Cluster von zwei verschiedenen Dateien beansprucht. Da nicht mehr nachzuvollziehen ist, zu welcher Datei die in den Clustern gespeicherten Informationen nun wirklich gehören, werden beide Dateien damit unter Umständen wertlos. Kreuzverbundene Cluster können ebenfalls durch vorzeitiges Abschalten, einen Stromausfall oder Rechnerabsturz während einer Schreiboperation verursacht werden.

Beide Datenpannen lassen sich jedoch mit Hilfe des DOS-Befehls SCANDISK sicher erkennen und gegebenenfalls reparieren. Als Parameter wird nur der Laufwerksname des zu untersuchenden Datenträgers benötigt. Der Befehl

scandisk c:

überprüft also die Festplatte auf Datenfehler, wobei wie beim DEFRAG-Befehl eine grafische Anzeige über das Fortschreiten der Aktion informiert. Sollten dabei verlorene oder kreuzverbundene Cluster gefunden werden, könnt Ihr den Inhalt der betroffenen Cluster retten, indem Ihr ihn per Dialogoption als Datei(en) abspeichern laßt. Nach dem Beenden von SCANDISK könnt Ihr dann diese Dateien, die standardmäßig die Dateiendung „chk" erhalten, mit einem Betrachtungsprogramm (etwa der Anzeigen-Funktion im Norton Commander) begutachten und anschließend entscheiden, ob Ihr sie löschen oder unter dem ursprünglichen Dateinamen wiederherstellen wollt.

Katastrophenschutz

Die versehentliche Formatierung gehört sicherlich zu den ärgsten Pannen, die einem Datenträger zustoßen können. Denn beim Anlegen neuer Spuren und Sektoren gehen leider auch alle eventuell vorhandenen Daten unwiederbringlich verloren – es sei denn, die Formatierung wurde mit dem originalen FORMAT-Befehl von MS-DOS 6.x durchgeführt. Der speichert nämlich alle zur Wiederherstellung notwendigen Informationen in einer „Mirrordatei".

Mit Hilfe dieser Mirrordatei kann nun der UNFORMAT-Befehl die Formatierung widerrufen. Als Parameter benötigt der Befehl den Namen des Laufwerks, das den wiederherzustellenden Datenträger enthält. Der Befehl

unformat a:

würde beispielsweise die Formatierung einer in Laufwerk A: eingelegten Diskette ungeschehen machen. Die Wiederherstellung funktioniert jedoch nur, solange der fragliche Datenträger noch keine neuen Daten enthält. Unmittelbar nach der versehentlichen Formatierung sind die Chancen am größten. ┘

m

ScanDisk hat 4.096 Byte Daten auf Laufwerk C gefunden, die eine oder mehrere verlorene Dateien oder Verzeichnisse sein könnten, doch vermutlich nur Speicherplatz belegen.

Wenn Sie sich diese Daten ansehen möchten, wählen Sie 'Speichern'. ScanDisk speichert sie im Stammverzeichnis unter einem ähnlichen Dateinamen wie FILE0000.CHK. Anschließend zeigen Sie den Inhalt dieser Datei mit dem Befehl 'TYPE' an. (Wählen Sie unbedingt 'Speichern', wenn Dateien oder Verzeichnisse infolge von früheren Korrekturen nicht

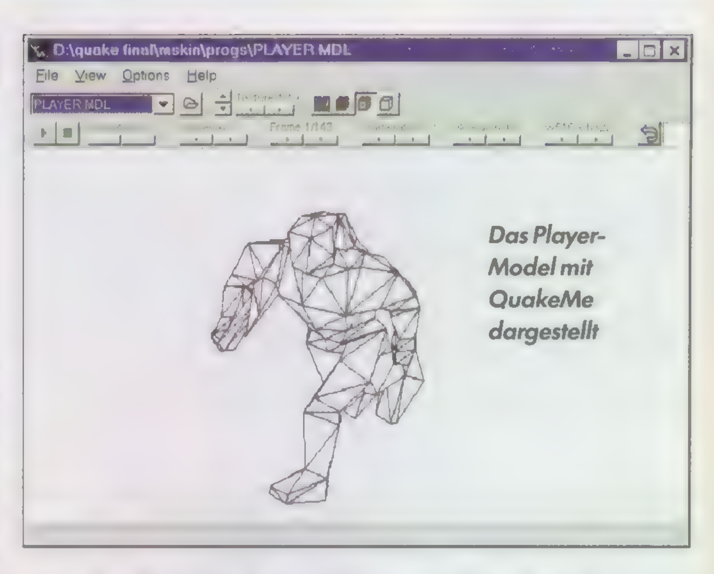
< Speichern >

< Details > < Beenden >

SCANDISK findet Datenträgerfehler (wie hier sogenannte „verlorene Cluster") und repariert sie nach Möglichkeit

Wege zum eigenen Spiel - Quake Editing

Nachbeben



Das Player-Model mit QuakeMe dargestellt

Man kann über QUAKE geteilter Meinung sein, wenn es um das Gameplay geht. „Zuwenig Abwechslung", klagen die einen. „Zuviel Gore", bemäkeln die anderen. In einem Punkt gibt es jedoch keine Meinungsdifferenzen: Noch nie gab es ein kommerzielles Game mit so vielen Editiermöglichkeiten. Tatsächlich bietet Quake so viele Ansatzpunkte für Programmierer und Hobbybastler, daß uns das einen eigenen Artikel wert ist.

Es ist in der Softwarebranche im allgemeinen üblich, daß Programmiertricks und Datenstrukturen von Spielen wie Staatsgeheimnisse behandelt werden. Erfolgreiche Softwarehäuser sehen es nicht besonders gern, wenn sich jemand am Code oder an den Datenbeständen von Spielen vergreift und Patches oder Leveleditoren bastelt. Möglicherweise verliert man ja so eine Menge Kunden, denen man eine Mission-Disk hätte andrehen können!

Anders bei id Software. Die innovativen Jungs aus Texas gelten in der Fachbranche als gemeingefährliche Irre, denn sie haben nichts dagegen, wenn irgend jemand ihre Games analysiert und coole Zusatztools oder neue Levels baut. Im Gegenteil, id ermuntert sogar noch zur Modifikation der Games, indem alle wichtigen Informationen kurz nach dem Verkauf öffentlich gemacht werden. Das gilt auch für **Quake**: Wenige Tage nach dem Erstverkauf wurden die Tools, die zur Gestaltung verwendet wurden, auf dem Internet freigegeben. Und im Gegensatz zu den bisher üblichen Leveleditoren, mit denen sich nur das Spielfeld und maximal die Texturen verändern ließen, enthält Quake einen eigenen C-Compiler für die Scriptsprache der Engine und für die Objekte.

Mit solchen Modifikationsmöglichkeiten können gewitzte Programmierer das komplette Gameplay ändern oder erweitern. Wem Quake zu blutrünstig ist, kann durch wenige neue Zeilen die anstößigen Parts gegen eigene unverdächtige tauschen oder ganz auf sie verzichten. Durch die Kombination von neuen Modellen und Quake-C sind neue Waffen, Extras, Fallen oder gar komplett neue Gegner mit eigenständiger Intelligenz machbar.

Innerhalb weniger Tage nach der Freigabe von Quake-C füllte sich das Internet mit den verschiedensten Patches, die das Gameplay noch vielseitiger zu gestalten helfen.

Quake ++

Wie wäre es zum Beispiel mit einem Grabbling-Hook, mit dem sich ein Spieler an der Decke entlang bewegen kann? Oder individuelle Texturen in einem Deathmatch? Ebenfalls cool ist eine Tracer-Waffe, mit der man einen Gegner anschießt, woraufhin der dann für eine Weile sein Kommen durch ein lauter werdendes Ping-Geräusch ankündigt (Big Fun im Deathmatch!). Die Ideen für ein besseres Quake wollen nicht abreißen.

Mit der Axe of Command „zähmt" man Monster zu harmlosen Haustieren, die einen begleiten und vor Feinden beschützen. Die Quad-Damage-Rune wurde so geändert, daß man sich in einen Shambler verwandelt, wenn man sie berührt, und dann für eine Weile als drei Meter großes, blitzeschleuderndes Monster durch die Gänge rennt. Derartige Patches standen bereits wenige Tage nach dem Erstverkaufstag auf dem Inter-

Quake Tools

Thred
Der bestaussehende Quake-Editor ist hier zu finden, ebenso wie Links zu anderen Editoren:
http://www.winternet.com/~jlowell/thred/

Redwoods Quake Page
Jede Menge wohlgeratene Zusatzlevels:
http://http.tamu.edu:8000/~stm9233/quake.html

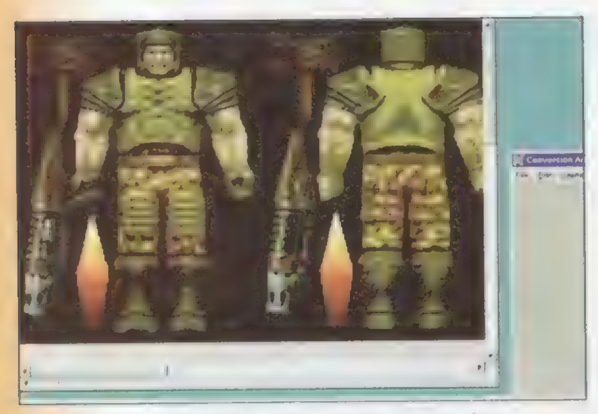
Terminator-Quake
Das erste Themen-Quake kommt:
http://www.imimage.com/tquake/screenshots.html

Quake Stomping Grounds
Viele aktuelle News und Dateien
http://www.stomped.com/

The Quake-C Manual
Alle Infos zu Quake-C:
http://136.165.243.183/~frodo/Manual.html

The Quake Grinder
Alles was der Quaker braucht:
http://www.zipnet.net/~biff/qgrinder/

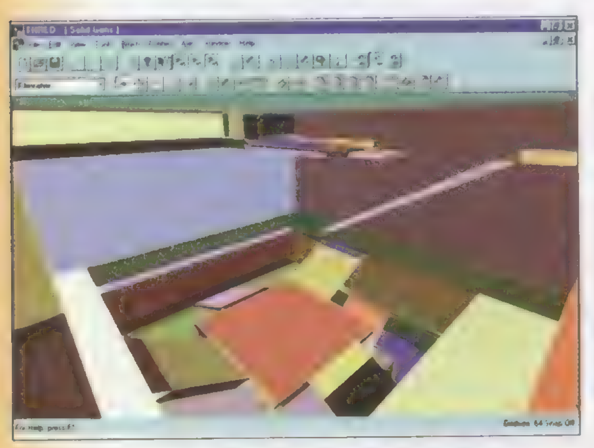
FTP Server
Jeden Tag die allerneuesten Updates:
ftp.cdrom.com /pub/quake



Die Player-Textur (QuakeMe)



Terminator-Quake – demnächst kommt die erste Komplett-Variation



Levelbau komfortabel wie nie zuvor (Thred)

net zur Verfügung und beschränken sich auf wenige Änderungen im ursprünglichen Quellcode.

Was jedoch alles möglich ist, wenn Coder-Cracks erst einmal mit Quake-C richtig warm geworden sind, steht völlig in den Sternen. Im Grunde genommen kann das ganze Gameplay ausgetauscht werden. Einzige Begrenzung ist momentan noch die fehlende Kontrolle über das eigentliche Interface. Zusätzliche Icons sind leider nicht möglich, sollen jedoch nach dem nächsten Update auch modifizierbar werden.

Betrachtet man Quake einmal unter dem Programmiereraspekt, so ist das Ganze eher eine Engine mit Programmiersprache und einer umfangreichen Sammlung an Demo-Levels als nur ein Spiel. Bisher beschränken sich zwar die selbstgebastelteten Patches noch auf kleine Zusatzlevels oder Patches, die auf dem bestehenden Gameplay aufbauen, aber der kombinierte Einsatz von Leveleditor und Quake-C wird völlig neue Aspekte einbringen.

Auch daran wird bereits gearbeitet. Ein Beispiel für ein Themen-Quake, ist beispielsweise *Terminator-Quake*, welches sich die Zukunftswelt aus den gleichnamigen Filmen zum Vorbild genommen hat. Riesige Kampfmaschinen und animierte Hunter-Killer stapfen durch die Ruinen von Großstädten und werden von den Rechtsanwälten der Copyright-innehabenden Companies gehetzt.

Ein weiterer Ansatzpunkt sind die Multiplayer-Team-Games, deren einziges Spielziel momentan bei einer möglichst hohen Kill-Rate liegt. Statt dessen könnte man auch die Eroberung eines Teleporters zum Spielziel erheben – wenn der erste Spieler der blauen Mannschaft durch den roten Teleporter hüpft, werden die Punkte ausgerechnet. Als zusätzliche, strategische Option können Wachhunde oder Videokameras ausgesetzt werden. Alles machbar, teilweise sogar ohne großen Aufwand.

Allerdings ist das Design von neuen Levels auch eine ganze Ecke komplizierter geworden. Wer nicht ständig in Newsgroups und IRC-Kanälen der Quake-Hacker rumhängt, verpaßt vielleicht die eine oder andere wichtige Erkenntnis oder peilt gar nicht, welches Tool man nun wofür einsetzt. Nachfolgende Abschnitte informieren über die editierbaren Eigenschaften von Quake und geben eine Übersicht, welche Tools man dafür verwendet.

Level-Editoren

Zu Quake wurde bisher noch keine PC-taugliche Variante des hauseigenen Leveleditors herausgegeben, der soll erst in ein paar Monaten nachgeschoben werden. Zum grundsätzlichen Erstellen von Levels reicht jedoch auch ein normaler Texteditor. Die MAP-Files, die als Grundlage für Levels dienen, enthalten reinen ASCII-Text, der anschließend kompiliert wird. Alternativ dazu sind Dutzende von Leveleditoren von Programmierfreaks in Arbeit. Das reicht von der einfachen DOS-Anwendung über 3D-Studio-Konverter bis hin zu eigenen Quake-CAD-Programmen, die unter Windows laufen.

Im Infokasten sind einige Internetadressen aufgeführt, unter denen die Programme gefunden werden können. Zum Leveldesign gehören auch noch die Compiler QBSP, VIS und LIGHT, die nacheinander die erzeugte Map-Datei optimieren und in ein BSP-Level umsetzen.

Modelle

Unter Modellen versteht man in Quake bewegliche Polygone mit mehreren Texturen, Animationsphasen und einem Behavior-Script. Diese Modelle werden aus DXF- oder POV-Dateien konvertiert und können mit den Utilities TEXMAKE und MODELGEN kompiliert werden. Mit einem weiteren Hilfsprogramm, QUAKEME, können die Modelltexturen gegen Fotoscans der Lieblingsfeinde ausgetauscht werden. Um „richtige" Modelle zu basteln, braucht man aber Quake-C und ein gutes Animationsprogramm.

Gameplay

Das Gameplay wird, wie bereits erwähnt, mit Quake-C umgestellt. Auch hier reichen ein einfacher Texteditor sowie QCC.EXE.

Quake-C ist zwar auf den ersten Blick ziemlich kryptisch und erfordert einige Einarbeitungszeit, aber C-Programmierern sollte der Einstieg innerhalb von einem Wochenende gelingen. Einfacher als Java ist es allemal, und auf dem Internet finden sich mittlerweile reichlich Tutorials und Handbücher, die die Funktionen im einzelnen erklären. Eng verknüpft mit Quake-C sind die Konfigurationsdateien (*.RC), in denen neue Funktionen mit Tastencodes verbunden werden.

Quake-Editing ist ein Thema, mit dem man sich intensiv auseinandersetzen muß, will man es voll ausschöpfen. Mit einem Leveleditor mal eben ein paar neue Räume zu basteln, das ist nur die halbe Miete. Aber wie das halt bei Erdbeben so ist: Dem ersten Schlag folgen zumeist noch einige heftigere Nachbeben, und in Sachen Quake ist das letzte Wort noch nicht gesprochen. Come on and shake it! ❏

tom

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Sandra Alter (sat), Arndt Grass (ag), Marcus Hofer (cus), Manfred Kleimann (M.K.), Thomas Morgen (tom), Thomas Richter (tri)

CD-Redaktion
Arndt Grass (ag)

Schlußredaktion
Helga Koch

Lektorat
Andrea Vonrhein-Stiller

Autoren dieser Ausgabe
Frank Fischer (ff), Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Ralf Nebelo (rn), Rainer Scheer, Heike Pliefke, Wolfram Späth (ws), Matthias Steinwachs, Heiner Stiller (hs), Michael Suck (msu), Martin Weinert

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Lighthouse © 1996, Sierra/Coktel

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheyn, Michaela Huss, Katja Braun

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Hajo Schulz (verantw.), Volker Vogeley

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/92 91 12
Claudia Ludwig, Tel.: 0 56 51/92 91 15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/92 91 14

TRONIC-Verlag Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel. 089/45 69 14-12
Fax 089/45 69 14-10

Anzeigendisposition
Sabine Dönig, Tel. 0 56 51/92 91 16
Fax 0 56 51/92 9200

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25H.
Phone: GB 071/2215462, Fax GB 071/2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 80 DM für 12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren. Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 95 DM. Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel.: 0 56 51/929-276

Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG,
Hessenring 32, 37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/929-0, Fax 0 56 51/92 9200
E-Mail: redaktion.pc-spiel@tronic.de
Internet: http://www.tronic.de
Btx 0 56 51 92 9 0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt.

Manuskripte und Programme







Installations-hinweise

Mit unserem neuen Windows-Menü ist die Heft-CD noch übersichtlicher geworden. Um sofort loszulegen, müßt Ihr nur folgendes tun:

- Nehmt die CD aus der Schutzhülle, und legt sie in das CD-ROM-Laufwerk Eures Computers.
- Startet Windows und vom Programm-Manager aus (*Datei/Ausführen...*) oder mit Hilfe des Datei-Managers die Programmdatei SETUP.EXE aus dem Hauptverzeichnis der CD.
- Ihr könnt daraufhin zwischen einer vollständigen und einer benutzerdefinierten Installation wählen. Wenn Ihr bereits einmal die Programme "Video für Windows" und "Autodesk Animation Player" auf Eurer Festplatte eingerichtet habt, könnt Ihr getrost gleich die benutzerdefinierte Installation auswählen, dort auf die Neueinrichtung der genannten Programme verzichten, und alles geht noch ein wenig schneller.
- Anschließend schlägt das Installationsprogramm ein Verzeichnis auf Eurer Festplatte vor, in das die während der Präsentation benötigten Arbeitsdaten der Heft-CD kopiert werden können. Natürlich könnt Ihr Laufwerk und Pfad für die Anlage dieses Verzeichnisses durch Neueingabe nach Belieben ändern.
- Bei der Installation wird außerdem im Programm-Manager eine Programmgruppe mit dem Namen "Tronic Multimedia" eingerichtet. Sie enthält das Sinnbild, mit dessen Hilfe (Doppelklick) das PC-Spiel Menüprogramm gestartet wird.
- Weitere Hinweise zur Installation und zum Betrieb der Heft-CD bekommt Ihr, wenn Ihr das Icon "PC Spiel Lies mich" anklickt.

Konfiguration

Für den Betrieb des Windows-Menüprogramms wird ein PC benötigt, der dem MPC2-Standard (Multimedia-PC) genügt. Das heißt, die Ausstattung Eures PCs muß wenigstens folgende Komponenten enthalten, damit alles wie vorgesehen funktioniert:

- **486er Prozessor;**
- **4 MB RAM;**
- **SVGA-Grafikkarte;**
- **Maus;**
- **mindestens 3,5 MB freie Festplattenkapazität;**
- **Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk;**
- **MS-DOS ab Version 5.0;**
- **Windows ab Version 3.1;**

Außerdem sollte unter Windows eine Grafikauflösung mit mindestens 256 Farben gewählt werden. Für optimale Ergebnisse werden wenigstens ein 486DX2-Prozessor, 8 MB RAM und eine HiColor-fähige Grafikkarte empfohlen.

DOS-Installation

Sollte Euer Rechner den beschriebenen Anforderungen nicht genügen, dann könnt Ihr auf ein einfaches DOS-Installationsprogramm ausweichen, das ebenfalls auf der CD enthalten ist. Aus dem Hauptverzeichnis der CD heraus startet Ihr es von der DOS-Kommandozeile mit dem Befehl

START

Alles weitere wird am Bildschirm erklärt. Für den Betrieb des DOS-Installationsprogramms genügt ein Rechner mit folgender Konfiguration:

386SX/25, 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS ab Version 5.0

Achtung: Trotzdem ist es möglich, daß Demos oder Sharewareprogramme, die mit Hilfe des DOS-Installationsprogramms oder des Windows-Menüs installiert oder gestartet werden, höhere Anforderungen an den Rechner stellen!

Copyrights, Shareware

Die Programme auf der PC-Spiel-CD unterliegen zum größten Teil den Copyrightbestimmungen der jeweiligen Hersteller. Bitte informiert Euch in den mitgelieferten Dokumentdateien über die zu beachtenden Bestimmungen. Shareware zum Beispiel ist Software, die vor dem eigentlichen Kauf kostenlos getestet werden darf. Wollt Ihr ein solches Programm auch nach Ablauf der in der Dokumentation vereinbarten Testphase weiter benutzen, dann wird eine Registrierungsgebühr an die jeweiligen Hersteller fällig.

Bei Problemen

Sollte die CD wider Erwarten nicht funktionieren, tauschen wir sie selbstverständlich um. Schickt uns die CD einfach zusammen mit einer genauen Fehlerbeschreibung zu. Legt bitte außerdem Informationen über die Ausstattung und Konfiguration Eures Rechners und die genaue Typenbeschreibung des eingesetzten CD-ROM-Laufwerks bei. Auch bei anderen Problemen, die die Heft-CD betreffen, helfen wir gerne weiter.

TRONIC-Verlag
PC Spiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Stellt aber bitte sicher, daß es sich tatsächlich um Fehler der CD handelt. Wir prüfen die Lauffähigkeit der enthaltenen Demos und Sharewareprogramme auf mehreren Rechnern, können aber keine Garantie dafür übernehmen, daß sie mit jeder Rechnerkonfiguration lauffähig sind. Auch für Fehler dieser Programme können wir keine Verantwortung übernehmen. Bei Problemen mit einzelnen Programmen wendet Euch bitte an die jeweils genannten Hersteller oder Anbieter.

Games, Games und nochmal Games

Prallvoll ist sie mal wieder geworden, die CD der PC Spiel. Alles, was ein Spielerherz begehrt, findet Ihr hier, die neuesten Demos und Sharewareprogramme sowie Tools, Cheats und vieles mehr. Werft doch einfach mal einen Blick auf den Inhalt.

Demos

Absolute Pinball

Bei dem Namen 21st Century gehen die Flipper-Alarmklingeln volle Kanne an, und diesmal wieder absolut zu recht. **Absolute Pinball** bietet Flipperspaß vom Feinsten auf vier angenehm unterschiedlich gestalteten Tischen. Mit dem Demo könnt Ihr schon mal einen der Tische selbst ausprobieren.

Boong?! (Windows)

Als angehender Liga-Manager habt Ihr bei diesem humoristisch aufgepeppten Programm die Möglichkeit, eine Wirtschaftssimulation anzugehen, die ganz und gar nicht trocken ist. Das Demo einer witzigen Simulation wartet auf unserer CD schon darauf, von Euch bestaunt zu werden.

Bundesliga Manager 97

Mit dem **Bundesliga Manager 97** könnt Ihr Euch selbst als Trainer einer Spitzenmannschaft versuchen und das Team zum Endspiel um den goldenen Suppenteller am Ende der Saison führen. Erste Bilder des Spiels könnt Ihr mit den Videoausschnitten auf unserer CD genießen.

F1 Manager

Endlich steht auch ein spielbares Demo des F1 Managers zur Verfügung, und Ihr könnt selbst versuchen, im Kreise von Schumacher und Hill mitzuhalten.

Hellbender (Windows 95)

Etwas Ballerspaß unter Windows 95 gefällig? Bitte schön, Microsoft kann da mit **Hellbender** weiterhelfen. Hier ist wieder Action pur angesagt: Mit Eurem Raumschiff müßt Ihr in einer dreidimensional gestalteten Umgebung die Einrichtungen und Fahrzeuge des Feindes zerstören.

Indy Car Racing 2 (Windows 95)

Papyrus geht nun auch unter Windows 95 ins Rennen. Mit diesem Demo könnt Ihr einmal ein paar Runden auf zwei der wohl bekanntesten amerikanischen Rennstrecken drehen.

Mission Cyberstorm (Windows)

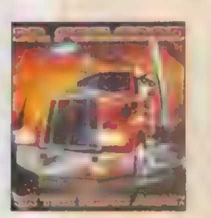
Man schreibt das 25. Jahrhundert. Die Menschheit liegt seit Jahrzehnten mit den Cybriden im Krieg. Als Kadett einer HERC-Kommando-Einheit übernimmt der Spieler die Kontrolle über eine Gruppe von HERC-Kampfmaschinen. Das Demo erlaubt Euch schon mal, selbst mit den gigantischen Kampfmaschinen zu spielen.

Dies ist das Einlegeblatt für die Rückseite der CD-Box

Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt

Audio-Spuren

Langsam aber sicher dürfen wir uns vom Sommer verabschieden. Um den Bruch nicht ganz so heftig ausfallen zu lassen, gibt es Übergangssounds aus den Bereichen Hip Hop, Rock, Rhythm and Blues und Dub.

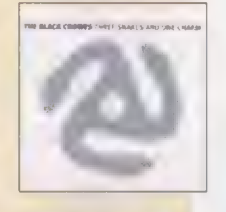


Dr. Feelgood:
On the Road again (Grand Rec.)
„Jetzt erst recht!" müssen sich die Musiker von Dr. Feelgood gedacht haben, als der legendäre Frontman Lee Brilleaux beschloß, die Harp im Himmel zu spielen. On the Road again ist trotz des Verlustes in alter Dr.-Feelgood-Tradition und bietet schnellen Rhythm and Blues aus England. Nachfolger Pete Gage macht seine Sache bestens: gute Voice, markantes Harp-Spiel. Musikalisch ist ein klein wenig das Tempo gedrosselt worden. Letzteres wird aber nur eingefleischten Fans auffallen. Fazit: Nach über 20 Jahren ist Dr. Feelgood immer noch einsame Klasse. Einige Coverversionen von Klassikern stellen dies unter Beweis.

Faithless: Reverence (Cheeky Rec.)
Selten so eine coole Scheibe aus dem Großraum Rave gehört. Faithless zelebrieren den Dub und trauen sich auch einmal über den Tellerrand in seichte Technogefilde. Das Projekt besticht durch einfühlsame Riffs, gedrosseltes Tempo und schöne Melodien, die duchaus Gefahr laufen, zum Ohrwurm zu werden.
Mein absoluter Favorit ist Drifting Away, in dem oben Genanntes auf die Spitze getrieben wird. Für Fans ist Faithless ein Muß. Neueinsteiger, denen noch der Überblick über die Szene fehlt, erhalten hier ein echtes Meisterwerk.



A Tribe called Quest:
Beats Rhymes and Life (Zomba Rec.)
Seit 1989 reitet das Drei-Mann-Projekt auf dem East-Coast-Hip-Hop. Eine gesunde Mischung aus Hip Hop, jazzigen Einlagen und einem nicht selten dancefloorwürdigen Baß bietet eine hervorragende musikalische Grundlage für ihre Texte, denen man nicht absprechen kann, eine gesunde Portion Philosophie inne zu haben. A Tribe called Quest ist nicht unbedingt so eingängig wie Ice T, Eazy E oder LL Cool J, die gelegentliche Ausfälle in Richtung Dancefloor haben. Aber vom Hardcore-Hip-Hop sind sie ebenfalls weit entfernt. Sicher ist die Beats, Rhymes and Life kein Einsteigerprojekt – eingefleischte Genrefans werden aber am scratchbeatfreien Album des New Yorker Trios ihre Freude haben.



The Black Crowes: Three Snakes and one Charm (American Rec.)
Erstaunliches hat sich bei den Black Crowes getan. Das neueste Album der Jungs aus Georgia ist sauber produzierter Mainstream-Südstaaten-Rock, dem zwar nicht die Spannung fehlt, aber im Vergleich zum Vorgänger deutlich Tempo abgeht. Nicht selten fischen die Jungs in Gewässern, die auch Lynyrd Skynyrd mit Vorliebe befahren hat. Vor allem die Gitarre scheint dort getauft worden zu sein. Die Black Crowes sind besinnlicher geworden, driften aber nicht ins Seichte ab. Eine schöne Scheibe mit klassischer Instrumentierung, bei dem leider das wirklich gute Piano zu kurz kommt. Unbedingt geeignet für zweisames Nebenbeihören.

nug Platz da ist, müssen die Teile geschickt gedreht und positioniert werden.

Cartoon '96

Eine Comicgeschichte für Windows hat uns Steffen Horstmann eingesandt. Bei **Cartoon '96** bekommt Ihr die neuesten Comics, die der Künstler selbst für den Rechner umgesetzt hat.

Lester the Jester

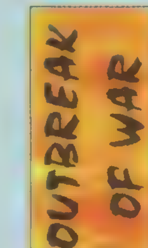
Auch hier hat Klik'n'Play mal wieder Geburtshilfe bei einer neuen Spielidee geleistet: Der Clown Jester versucht, seinen Herrn mit Seifenblasen zu unterhalten. Beide Teile des Spiels erfordern viel Geschicklichkeit vom Spieler.

Master Blaster II

Master Blaster läßt das altbekannte DynaBlaster oder auch Bomberman am PC wieder aufleben. Bis zu acht Spieler können sich dabei an der Schlacht mit den Bomben beteiligen. Fehlen geneigte Mitspieler, kann aber auch der Computer die Kontrolle übernehmen und so für ein volles Spielfeld sorgen.

Outbreak of War

Outbreak of War von Frank Meisel bringt Action auf den PC und das Gehirn zum Glühen. Bei diesem Strategiespiel müßt Ihr versuchen, den Krieg für Eure Seite zu entscheiden.



VideoHi

Ein besonderes Schmankerl wartet auf alle unsere Leser, die nebenbei auch noch ein bißchen programmieren wollen. Von vIRTECH erreichte uns diesen Monat eine Routinensammlung für Turbo Pascal, mit der Ihr Eure eigenen Spiele basteln könnt.

Werkstatt

Dirty Little Helper V2.1
Dr. Hardware Sysinfo 2.64
Game Wizard
Terminate 4.0
PV2.51
Winzip 6.0
Gamers Help



Patches

ATF V1.14
Elisabeth I.
F1 Manager 1.2
Fighter Duel 1.92
Fugger 2
Heroes of Might and Magic Win95
Indy Car Racing II V1.0.2
Indy Car Racing 2 Win95
Pole Position CD
Pole Position PC
Tyrian v2.01

Pinball Construction Kit (Windows)

Noch mehr Flipperaction bietet das **Pinball Construction Kit** von 21st Century. Hier könnt Ihr unter Windows nicht nur eine ruhige Kugel schieben, sondern auch selbst Hand anlegen und eigene Flippertische entwerfen. Diese könnt Ihr dann an Freunde und Bekannte weitergeben, damit diese auch in den Genuß Eurer selbstgebauten Spieltische kommen können.

Rendezvous im Weltraum (Windows)

Erste Bilder und Videoanimationen aus dem neuen Science-fiction-Spiel von Sierra, das auf einer Story von Arthur C. Clark und Gentry Lee basiert, haben wir für Euch mit auf die Silberscheibe gebannt. Ein absolutes Muß für alle Freunde guter Science-fiction.

Return of Arcade (Windows 95)

Die Zeiten von Ataris VCS2600 und Commodores C-64 sind zwar schon lange vorbei, doch auch heute trauern noch viele solchen Klassikern wie Pac-Man und Galaxy nach. In der Trialversion von Microsofts **Return of Arcade** könnt Ihr Euch an Pac-Man versuchen.

Road Rash (Windows 95)

Bei **Road Rash** kommt mal wieder richtig Racing-Action auf dem PC auf. Mit Euren heißen Öfen könnt Ihr Windows 95 unsicher machen. Mit Eurem Motorrad müßt Ihr an die Spitze des internationalen Starterfeldes vordringen.

Schleichfahrt

Nicht nur im Weltall warten viele unerkundete Winkel auf uns, auch viel näher, direkt auf Mutter Erde, gibt es noch Geheimnisse zu entdecken. Bei **Schleichfahrt** von Blue Byte geht Ihr der Sache auf den Grund, und zwar auf den Meeresgrund. Mit Eurem wendigen Kampf-U-Boot müßt Ihr verschiedene Missionen erfüllen.

Syndicate Wars

Endlich ist er da: Electronic Arts präsentiert den Nachfolger zum Strategieklassiker Syndicate. Bei **Syndicate Wars** übernehmt Ihr wieder die Kontrolle über eine Söldnertruppe, die sich für Geld mit Feinden aller Art herumschlagen muß. Nachdem die 3D-Ansicht im ersten Teil noch sehr starr war, hat man im Nachfolger dem Spieler die Kontrolle über die Kamera selbst überlassen.

Z (DOS/Windows 95)



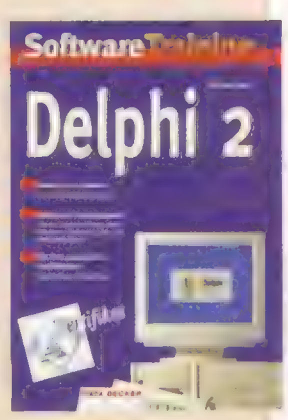
Lange angekündigt war der Strategiehammer Z der Bitmap Brothers. Im Stil von Command &Conquer und WarCraft geht es hier mit Kampfandroiden zur Sache. Wer die Kontrolle über die meisten Gebiete des Kampffelds erlangt, hat die besten Chancen, gegen die gegnerischen Streitkräfte zu gewinnen.

Shareware

ColorStar 2000

Hier gibt's Tetris- und Columns-Spaß vom Feinsten. Jetzt ist auch eine Version von **ColorStar** für Windows erhältlich, die noch um ein paar zusätzliche Extras aufgepeppt wurde. 20 verschiedene Levels, 200 in der registrierten Vollversion, prallgefüllt mit neuen Ideen und Herausforderungen rund um das Spiel Tetris, erwarten Euch.

Toms Bücherkiste



Das **Software-Training zu Delphi 2** vom **Data Becker Verlag** ist ein Novum auf dem Computerbüchermarkt. Obwohl die Schwarte mit 550 Seiten für ein Delphi-Handbuch ziemlich dünn geraten ist, stellt es doch einen überaus gelungenen Grundkurs für Ein- und Umsteiger dar. Der Clou an der Software-Training-Reihe ist die Verbindung mit einem fernstudiumähnlichen Abschlußzertifikat. Dieses Zertifikat kann man in einem Abschlußtest erwerben. Dazu befindet sich auf der mitgelieferten CD ein Testprogramm, das die gelernten Lektionen abfragt und bei richtiger Beantwortung eine Codenummer ausgibt, mit der man dann vom Verlag ein ordentliches Diplom anfordern kann. Es sei dahingestellt, ob irgendein potentieller Arbeitgeber viel auf ein Data-Becker-Diplom geben wird, aber schaden kann es auch nicht, wenn man die Urkunde in die Bewerbungsunterlagen mischt; auf jeden Fall hat man damit etwas an die Wand zu hängen. Ganz davon abgesehen ist der Kurs wirklich gelungen, bietet interessante Themen, die über den einfachen Einstieg bis hin zu knackigen Fachproblemen reichen. Empfehlenswert!

Software Training Delphi 2, Data Becker Verlag, 49 DM, ISBN: 3-8158-1222-4

Jubel unter den Fans von abgefahrenen Fantasy-Parodien: Der neue **Terry Pratchett** ist da. In **Feet of Clay** steht wieder einmal die Stadtwache von Ankh-Morpork im Mittelpunkt. Der Chaotenhaufen verwandelt sich gerade vom absoluten Loser-Trupp in eine FBI-ähnliche Organisation, als eine Serie von Morden an unschuldigen, alten Männern für Unruhe sorgt. Außerdem versucht jemand, den Patriarchen zu vergiften, und der Geldadel von Ankh-Morpork möchte ausgerechnet Corporal Nobbs zum neuen König ernennen. Kein Wunder, daß Karotte, Vimes, Deitirius und die anderen alten und neuen Mitglieder der Wache alle Hände voll zu tun haben. Terry Pratchett bleibt seinem Stil treu: Jede Menge gelungene Gags und der den Johnny-Romanen eigene feinsinnige und hintergründige Humor ergeben eine gelungene Story, an der alle Fans ihre helle Freude haben werden. Da Terrys Wortwitz in der deutschen Übersetzung oft verschütt geht und die Übersetzung auch erst in einem halben Jahr fertig ist, bestellen Hardcore-Fans wie ich das Teil jetzt schon aus England.

Terry Pratchett, Feet of Clay, Victor Gollancz/London, 16 Pfund, ISBN: 0-575-05900-1

Drug Killers

Arcade-Ballerspaß ist bei **Drug Killer** von TicSoft angesagt. Mit Eurem gut mit Waffen ausgestatteten Kampfflieger nehmt Ihr in naher Zukunft den Krieg gegen die Drogenmafia auf.

Flynn Sprint

Daß Plattformspiel nicht immer gleichbedeutend mit Jump'n'Run sein muß, beweist **Flynn Sprint** von Imagi-Soft. Das Ziel des Spiels ist einfach: Ihr müßt Flynn beim Durchqueren der Levels helfen und dabei alle grünen Juwelen aufsammeln.

Genocide v4.10

Die Spielidee von **Genocide** ist schon etwas älter und auch schon oft auf den PC umgesetzt worden. Neu ist jedoch, daß hier der Kampf in einer dreidimensionalen Umgebung ausgetragen wird. Um zu gewinnen, müßt Ihr einfach nur den gegnerischen Panzer treffen.

Hollywood Murders

Hollywood Murders von Laser Point ist ein Textadventure, das mit einigen Grafiken und Fotos illustriert wurde. In bester Tradition der Infocom-Adventure müßt Ihr in den fünfziger Jahren Euer Geld als Privatdetektiv verdienen.

Llhore

Llhore von Jamie C. Wakefield ist eine Mischung aus Grafik und Action-Abenteuer. Mit dem Helden des Spiels, Prinz Erikson, der aus einem bankrotten Königreich kommt, durchstreift Ihr das Land Llhore auf der Suche nach vier Diamanten.

Mega Peril Snake

MPS von Kagi Shareware ist ein Remake des bekannten Spieleklassikers Snake. Mit Eurer Schlange müßt Ihr alles Futter im Level aufessen, doch Achtung, nach jedem Häppchen wächst Eure Schlange. Kollisionen mit der Wand oder mit sich selbst beenden die Futterjagd recht rapide.

Plasma Zone

Neue Windungen fürs Gehirn produziert **Plasma Zone** von PiXEL Storm Entertainment. Hier gilt es, ähnlich wie in dem chinesischen Legespiel Tangram, mit vorgefertigten Bauteilen die vorgegebenen Figuren zu füllen.



Skyroad Xmas

Astreine 3D-Grafik und cooler Sound erwarten Euch bei Skyroads Weihnachten, mit vielen witzigen Grafiken, ist das Thema dieser Spezial-Edition. Ihr könnt beispielsweise auf Eurer Fahrt Weihnachtsfische und -krabben treffen.

StarMerc

In ferner Zukunft müßt Ihr Euch als Händler und Raumpilot für die Star Trust durchschlagen. Mit Eurem Raumschiff habt Ihr die intergalaktischen Transportrouten freizuhalten und gegnerische Raumer aus Eurem Sektor zu vertreiben.

Steelshot

Nicht nur kommerzielle Spielehersteller können Flipper programmieren, auch in der Sharewareszene erfreut sich dieses Genre großer Beliebtheit. Bei **Steelshot** von Elkware gibt es gleich drei riesige Tische zur Auswahl, in der Sharewareversion ist jedoch nur ein Tisch spielbar.

StormFighter

StormFighter versetzt Euch hinter den Steuerknüppel eines futuristischen Kampfjets. In einer dreidimensionalen Umgebung stellen sich Unmengen feindlicher Fahrzeuge und Geschütze entgegen.

Threat

Threat ist ein Shoot'em-Up-Spiel, bei dem Ihr in die Rolle eines Wachsoldaten schlüpft, zu dessen Aufgaben unter anderem das Beschützen der Kolonisten vor den Übergriffen der Außerirdischen gehört. Jede Menge Waffen stehen dem Spieler zur Verfügung, um die außerirdischen Monster außer Gefecht zu setzen.

TwinBlocks

TwinBlocks von Webfoot Technologies stellt das altbekannte Break-Out-Prinzip zwar nicht auf den Kopf, aber es dreht das Spielfeld schon mal um 90 Grad. Ansonsten bietet es viel Spielspaß, der sich besonders im Zwei-Spieler-Modus noch weiter steigert.

Z-Max

Dieses Sharewarespiel, das dem bekannten Galaxian nachempfunden ist, lädt zu einer Runde Ballerei auf dem PC ein. Verschiedene Waffen stehen zur Verfügung, die auch schräg abgefeuert werden können.

Zong

It's Break-Out-Time: **Zong** von Zensoft bietet viele Level mit neuen Extras rund um das altbekannte Spielprinzip. Wer die richtigen Boni einsammelt, kann Level für Level schnell durchqueren, jedoch steigt die Schwierigkeit recht schnell an.

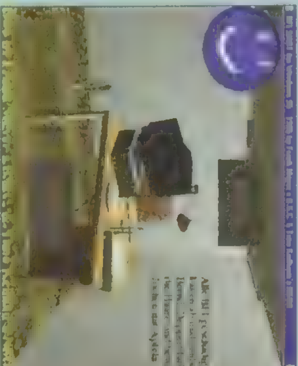
GAME-Line

Arkanoid II

Wieder einmal mußte das altbekannte **Arkanoid** für eine Spielumsetzung herhalten. Hier geht Ihr mit Klik'n'Play auf Steinchenjagd. Wenn Ihr unterwegs die richtigen Extras aufsammelt, wird die Aufgabe gleich erheblich einfacher.

BFI Shot

BFI Shot von Frank Meyer ist eine neue Variante von „Schiffe versenken" für Windows 95. Diesmal macht der Spieler Jagd auf seine Nachbarschaft. Auf einem Spielfeld werden vier Einheiten unterschiedlicher Größe plaziert, die es nun möglichst schnell zu treffen gilt.



Big Boss Tetris

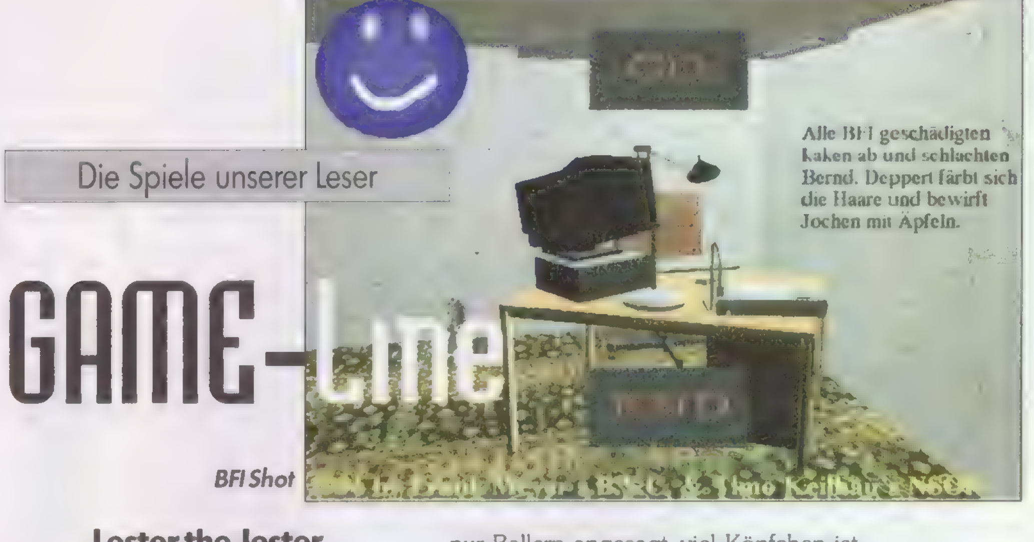
Bei **Big Boss Tetris** ist der Name Programm. Es sind wieder mal Steine zu stapeln, die irgendwer aus unerfindlichen Gründen einfach so von oben fallen läßt. Damit ge-

Was PC-Spiel-Leser doch alles auf der Pfanne haben! Monat für Monat bekommen wir mehr Sendungen mit selbstentwickelten Games, die wir Euch dann im Rahmen der Heft-CD präsentieren und zukünftig auch an dieser Stelle vorstellen. Wenn Ihr ebenfalls dabei sein wollt, dann her mit Eurem Programm:

PC Spiel
GAME-Line
Hessenring 32
37269 Eschwege

Die Spiele unserer Leser

GAME-Line



BFI Shot

Arkanoid II

Bei **Arkanoid II** von Christa Telfner dreht sich alles um die wohlbekannte Breakout-Mauer, die Ihr möglichst zügig abräumen müßt. Diese Variante wurde mit Klik&Play gestaltet und benötigt Windows.

BFI Shot

Ebenfalls unter Windows läuft **BFI Shot**, eine Hommage an *Schiffe versenken*, von Frank Meyer. Allerdings werden hier nicht Kanonenboote gejagt, sondern auf dem Spielfeld verteilte Personengruppen.

Big Boss Tetris

Bei **Big Boss Tetris** ist der Name Programm. Es sind wieder mal Steine zu stapeln, die irgendwer aus unerfindlichen Gründen einfach so von oben fallen läßt. Die altbekannte Spielidee wurde von Christian Mößler sauber für den PC umgesetzt und ist so suchtgefährdend wie eh und je.

Cartoon 96

Eine Comicgeschichte für Windows hat uns Steffen Horstmann überlassen. Bei **Cartoon '96** bekommt Ihr die neuesten Comics, die der Künstler selbst für den Rechner umgesetzt hat. Wen die Sucht nach den bunten Bilder so richtig gepackt hat, der muß sich beim Autor des Programms registrieren lassen, dann wird umgehend für Nachschub gesorgt.

Lester the Jester

Auch hier hat Klik'n'Play mal wieder Geburtshilfe bei der Umsetzung einer neuen Spielidee geleistet: Der Clown Jester ist Held des Spiels von Patrick Krost und versucht, seinen Herrn mit Seifenblasen zu unterhalten. Im ersten Teil des Spiels muß der Narr so viele Seifenblasen wie möglich gleichzeitig auf den Bildschirm bringen, ohne daß diese gegeneinanderstoßen. Der zweite Teil ist ungleich schwerer: Hier müssen Seifenblasen heil durch ein Labyrinth gesteuert werden.

Outbreak of War

Outbreak of War von Frank Meisel bringt Action auf den PC und das Gehirn zum Glühen. Bei diesem Strategiespiel müßt Ihr versuchen, den Krieg für Eure Seite zu entscheiden. Dazu ist aber nicht nur Ballern angesagt, viel Köpfchen ist nötig, um die richtigen strategischen Entscheidungen zu fällen und so den Gegner in die Enge zu treiben.

VideoHi

VideoHi von vIRTECH tECHNOLOGIES ist ein besonderes Schmankerl für alle Spieleprogrammierer unter unseren Lesern. Diese Routinensammlung erlaubt Grafikprogrammierungen für Turbo Pascal bei einer Bildschirmauflösung von 640 x 480 Punkten. Mit Hilfe einiger Beispiele kann die Coderei gleich losgehen. Selbstverständlich sind Eure Eigenentwicklungen mit VideoHi in der GAME-Line gern gesehen. Wer mehr Infos oder weitere Tools sucht, wird auf der Homepage von vIRTECH fündig http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~virtech/



Arkanoid

Big Boss Tetris

VideoHi

Cartoon '96

Lester the Jester

Biete Software

*** DINOMATH Rechentrainer ***
Gratisinfo: I.T. SOFT, PF 1671, 73606 Schorndorf, Tel.: 07181/21709 G

Dragon Lore 39,– DM, Dreamweb 20,– DM, Der Clou 25,– DM, Scroll 25,– DM, Simon I + II 100,– DM, Indy 4 20,– DM, Livil Divil 15,– DM, Whale Voyage 15,- DM und viele mehr. Alle CDs neuwertig! Tel.: 0211/299707

Touche 40,– DM, Quest of Fame 50,– DM, F1-Manager 40,– DM, KQ7 20,– DM, Myst 40,– DM, Urban Runner 45,– DM, Erben d. Erde 20,– DM. Alle nur 1x gespielt – alle CD-ROM – alle neuwertig. Tel.: 0211/7270552

Suche Software

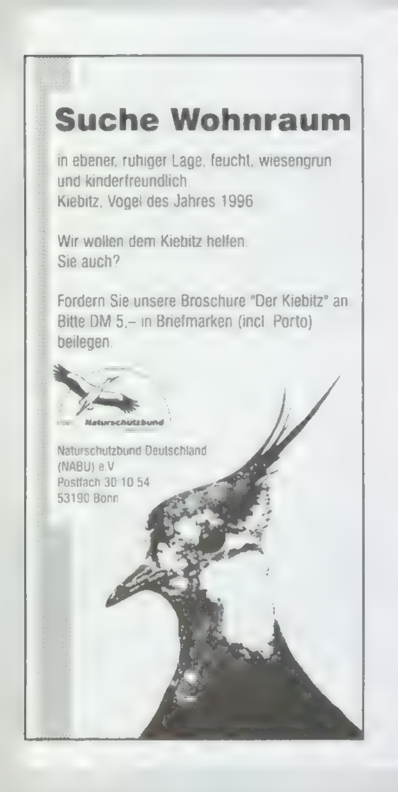
Suche PC-Originale (Adventures/Rollen-/Knobelspiele usw.). F. Keuter, Fliegenbuschweg 34, 45359 Essen, Tel. 0201/675210

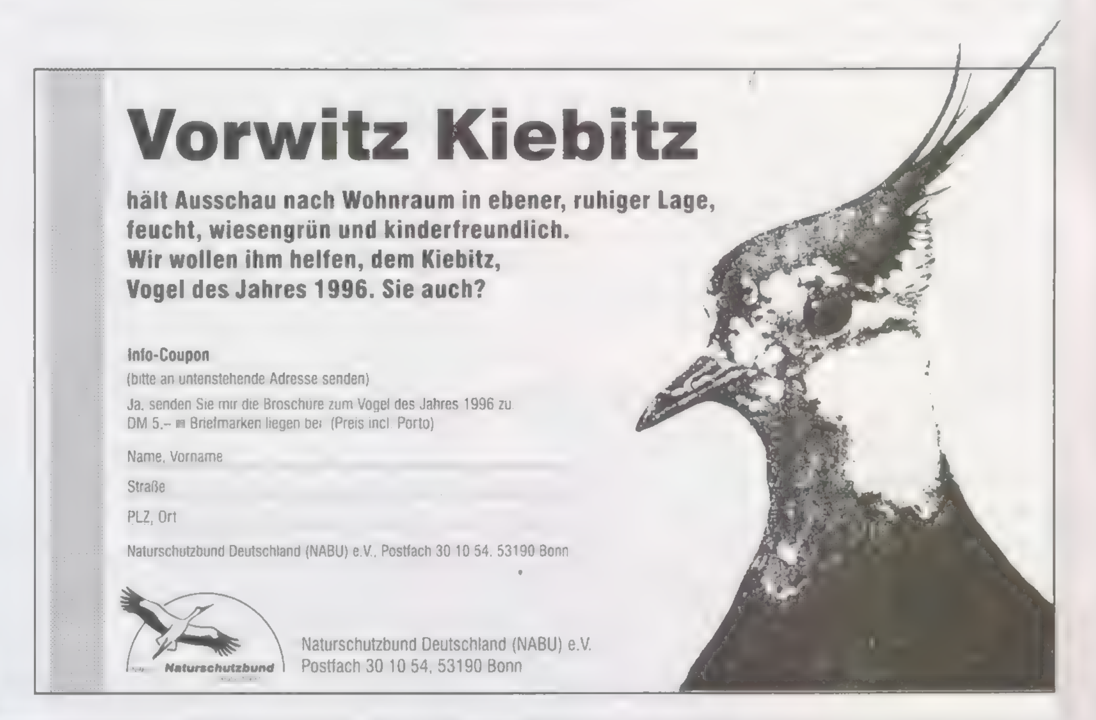
Fate Gates of Dawn! Suche PC-Version. Zahle gut! Tel. 02841/8477 (ab 17 Uhr)

Kontakte

Hoher Heim-Nebenverdienst !!! Bis 200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (Briefm.): Serter-Verlag, Mittelstr. 31, 40789 Monheim







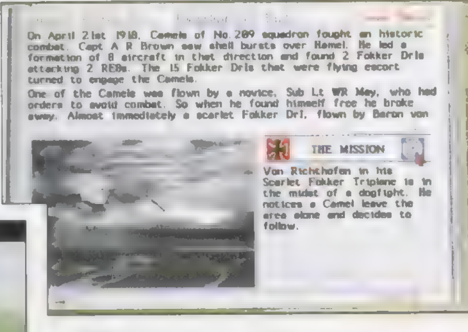
Inserentenverzeichnis

Die Gesamtauflage enthält eine Postkarte der Firma CompuServe. Auf der Heft CD befindet sich Zugangssoftware der Firma CompuServe. Die Kioskauflage enthält eine Beilage der Staatlichen Lotterie-Einnahme Walter Günther.

Dawn Patrol: Head to Head

Heldenmut in Klapperkisten

Der Luftkampf kann aus unzähligen Kameraperspektiven „gefilmt“ werden



On April 21st 1918, Camels of No. 209 squadron fought an historic combat. Capt A R Brown saw shell bursts over Hamel. He led a formation of 8 aircraft in that direction and found 2 Fokker DrIs attacking 2 RE8s. The 15 Fokker DrIs that were flying escort turned to engage the Camels.

One of the Camels was flown by a novice, Sub Lt WR May, who had orders to avoid combat. So when he found himself free he broke away. Almost immediately a scarlet Fokker DrI, flown by Baron von

THE MISSION

Von Richthofen in his Scarlet Fokker Triplane is in the midst of a dogfight. He notices a Camel leave the area alone and decides to follow.

Geschichtsunterricht: Das Spiel läuft als Nacherzählung der Missionen

Im ersten Weltkrieg waren die Flieger noch echte Männer! Im neuesten Game über diese Helden kann man sogar ein Buch schreiben oder ein Video drehen.

Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten, es gab sie wirklich: Flugzeuge im ersten Weltkrieg waren so schwer zu fliegen, daß nur wahre Könner am Himmel bestehen konnten, zumal dann, wenn noch feindliche Flieger auf den Kampf warteten. Aber die Gegner wurden mit Respekt betrachtet, und man schickte sogar Beileidsschreiben ins feindliche Lager, wenn mal wieder einer der ganz Großen abgeraucht war.

Wohl deshalb überläßt es Hersteller Empire den Spielern von **Head to Head** selbst, auf welcher Seite sie spielen möchten. Man fliegt entweder ein Fokker-Jagdflugzeug oder die entsprechende englische Maschine; 13 Modelle gibt es insgesamt.

Ohne weiteres Vorgeplänkel geht es dann in die Lüfte. Starts und Landungen bleiben ebenso ausgeblendet wie kompliziertere Aufgabenstellungen – Bombardierungen oder spezielle Geschwadereinsätze kennt das Game einfach nicht.

Dafür sind die Spieloptionen für die Zeit nach dem Einsatz um so größer. Am Videomischpult können die geflogenen Missionen aus allen nur erdenklichen Kameraperspektiven gespeichert und abgespult werden. Besonders gelungene Abschüsse und waghalsige Flugmanöver werden so für die Ewigkeit bewahrt. Trotzdem ist der Weg zum Flug-As und Top-Gun-Regisseur durch die umfangreiche Tastaturbelegung ein ganz beschwerlicher: Dawn Patrol kennt nicht weniger als 93 Tastenfunktionen, die beherrscht werden wollen. ❑

msu

Mogelpackung

Erst ein Blick in die Anleitung macht klar: Hinter Dawn Patrol: Head to Head steckt eigentlich ein uraltes Programm. Zwei Jahre ist das Spiel schon alt, wurde also zu einer Zeit veröffentlicht, als es noch nicht einmal Windows 95 gab – dementsprechend umständlich sind die Speicheranforderungen. Mehr noch: Die hochgelobte SVGA-3D-Grafik schubst heute niemanden mehr vom Hocker. Die Bodendetails sind ärmlich, die Flugzeuge allerdings noch annehmbar. Und daß die Missionen gerade mal ein wildes Ballereinerlei bieten, war schon 1994 nicht mehr up-to-date.

Warum also dieses Re-Release? Weil es jetzt eine Modemoption fürs Spiel zu zweit gibt. Eine neue Anleitung ließ man deshalb aber nicht drucken: Die neue Option wird nur auf einem schlichten Extrablatt beschrieben.



Im Visier: Der Feind vor den zwei Läufen der Bordkanone – mehr Waffen gibt's aber nicht



Nur für Fans

Race Mania

Bei **Race Mania** erscheint das eigentliche Renngeschehen eher als Nebensache, denn auf der Strecke geht es zu wie auf einem Rummelplatz. Überall findet man Buden, wippende Kinder, Spielgeräte und unvorsichtige Zuschauer, die auch schon mal auf der Strecke herumlaufen. Sie werden – für den gehobenen Spielspaß natürlich – einfach über den Haufen gefahren. Damit's nicht allzu gruselig wird, erheben die Unfallopfer allerdings wie Stehaufmännchen immer wieder ihr Haupt, um auf die nächste Karambolage zu warten. Schafft man's aufs Treppchen, dann winken Preisgelder, die man wiederum einsetzt, um sich noch tollere Flitzer zuzulegen, die Reparatur für zerbeulte Kisten zu bezahlen oder sich neue Bordwaffensysteme zu sichern, mit deren Hilfe Gegner von der Piste gepustet werden können. Spielt man allein, dann bleibt das ganze trotz mehr als passabler Steuerung fad; nur das Rennen gegeneinander per Split-Screen, Modem oder im Netzwerk hätte noch etwas für sich, wären da nicht noch ein paar andere Mängel: Die Grafik ist veraltet, Animationen sind von der einfachsten Sorte, und der Sound ist eigentlich keiner. Besseres als dieses Game war schon vor Jahren auf dem Amiga zu sehen, und auf dem PC kann man damit wohl keinen Blumentopf mehr gewinnen – vor allem für den relativ hohen Preis. ❑

M.K.

Schlichte Grafiken im Amiga-Look



Race Mania

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■□□□□	■□□□□	■■□□□

Was uns auffiel:
+ gute Steuerung
+ Modem- und Netzwerkoption

– [illegible] Grafiken und Sounds
– [illegible] Animationen
– [illegible]

Hersteller: Flair Software — Preis: 90 DM

Doppelter Indy

Quadrax



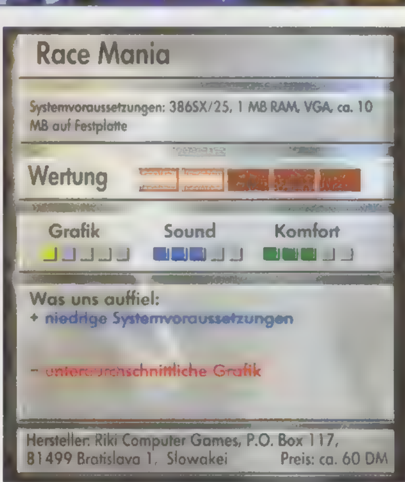
Jetzt eine Tasse warmen Tee ...

Eigentlich nichts Neues: Ein Männchen muß überdimensionale Steinquader in der Gegend herumschubsen, um ein Labyrinth zu durchqueren. Doch diesmal bekommt der Held Verstärkung: Ein zweiter Archäologe hilft bei der Erforschung der zahlreichen geheimnisvollen Pyramiden und Grotten dieser Welt. Nur durch gemeinsames Vorgehen lassen sich die knackigen Rätsel lösen.

Als Spieler kann man zwischen den beiden Abenteuern umschalten. Es müssen insgesamt 99 Levels mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad gemeistert werden. Eine zusätzliche Herausforderung bieten Gebläse, Teleports, Brücken, Lasersperren und Hebel, und alles wird durch häufige Wechsel der Level-Landschaften und Zwischenanimationen nach jedem zweiten oder dritten Level aufgelockert. Die Hintergrundmusik ist eingängig, aber nicht besonders abwechslungsreich.

Die Grafik entspricht in gar keinem Fall dem heutigen Standard: Die Helden kommen klein und pixelig. Dennoch ist **Quadrax** von der slowakischen Firma Riki Computer Games, die übrigens selbst ein Computerspielemagazin herausgibt, für Fans des Genres ein kurzweiliger Zeitvertreib. Bisher sucht man allerdings noch nach einem deutschen Vertrieb. ❑

ws



Race Mania

Systemvoraussetzungen: 386SX/25, 1 MB RAM, VGA, ca. 10 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■□□□□	■■■□□	■■■□□

Was uns auffiel:
+ niedrige Systemvoraussetzungen

– unterdurchschnittliche Grafik

Hersteller: Riki Computer Games, P.O. Box 117, 81499 Bratislava 1, Slowakei — Preis: ca. 60 DM



Civil War General

Rauch und Gloria

Dieses heroische Schlachtengemälde vom Bürgerkrieg ist in den USA sehr bekannt

Das ist Geschichte zum Anfassen: Sierra inszeniert den amerikanischen Bürgerkrieg und legt gleich noch ein Multimedia-Kompendium mit dazu.

Die Amerikaner haben es gut: Niemals hat eine andere Nation den Boden der USA in kriegerischer Absicht betreten. Und wenn die amerikanische Armee sich als Weltpolizist betätigte, gab es durchweg Erfolge – von dem kleinen Schnitzer in Vietnam mal abgesehen.

Einmal allerdings wurde in den Vereinigten Staaten dennoch blutig gekämpft: Der Bürgerkrieg zwischen den Nord- und den Südstaaten spaltete das Land. Selbst heute lassen sich noch Ressentiments auf beiden Seiten finden. Natürlich ist dieses wichtige historische Kapitel des Landes ein gefundenes Fressen für Sandkastengeneräle aller Art. Die Amerikaner zelebrieren den Bürgerkrieg alljährlich als „Live-Rollenspiel" und können nun auch am Rechner die alten Zeiten lebendig werden lassen. Sierra hat den Krieg als Strategieschlacht in 16 Episoden inszeniert. Der Spieler entscheidet dabei vor der „Mission", ob er die Seite der Konföderierten oder die der Union der Nordstaaten spielen möchte. Das historische Ergebnis ist bekannt: Die Nordstaaten siegten. Doch bei Sierra kann die Geschichte neu geschrieben werden. Die historischen Missionen finden zwar auf authentischem Gelände statt, doch Südstaaten-Fans können der Union Saures geben und sogar eine Schlacht um Washington schlagen, die es nie gegeben hat.



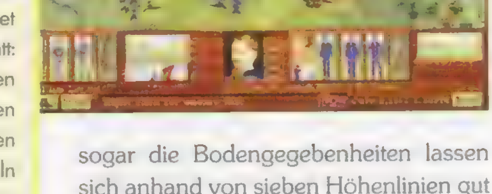
Das Kompendium zum amerikanischen Bürgerkrieg ist ausgesprochen lehrreich

Mit dem Programm werden alte Hasen des Genres übrigens gut zurechtkommen: Die Einheiten werden über eine Sechseckspielfläche gezogen; ihr Bewegungsradius läßt sich an der Einfärbung der Landschaft gut erkennen.

Die dazugehörigen Menüs sind übersichtlich: Wer Infos über die Stärke der Einheiten braucht, die Kampfmoral testen möchte oder 12 weitere Statistiken für seine Überlegungen braucht, kann mit einem Mausklick schnell alle Infos abrufen. Die Einheiten selbst sind dank guter grafischer Darstellung gut zu unterscheiden, sogar die Bodengegebenheiten lassen sich anhand von sieben Höhenlinien gut ablesen.

Allerdings sollte nicht vergessen werden, daß bei **Civil War General** keine High-Tech-Waffen benutzt werden. Simple Gewehre und Kanonen bestimmen die Schlacht. Wer über diese und andere Waffen mehr erfahren möchte, blickt am besten in das Multimedia-Kompendium des Spiels. Richtig: Bei Sierra bekommt man zwei Produkte bei einem Kauf. Durch den großzügigen Einsatz von Videos, historischen Fotos und der sonoren Stimme eines Erzählers können Lücken im eigenen Wissen geschlossen werden. Das Kompendium ist durchweg sehr ansehnlich gestylt und macht Lust auf Geschichte. Und mit dem richtigen Background läßt sich der Pulverdampf im simulierten Gefecht geradezu riechen ... ┘

msu



Aufmarschiert: Auf authentischem Gelände kann die Geschichte neu geschrieben werden

Hauen und Stechen

Auf dem Markt der Strategiespiele findet ein regelrechtes Hauen und Stechen statt: Viele Spiele kommen zur Zeit auf den Markt, die sich wie ein Ei dem anderen gleichen. An der Qualität der erprobten Spielsysteme läßt sich nicht herummäkeln – allein, es fehlt die Originalität. Civil War General ist auch so ein Fall. Am ähnlichsten ist es sicherlich Panzer General in Spielführung und -ablauf, aber auch ein Battle Isle ist natürlich in der Ahnenreihe vertreten. Das tut dem Spielspaß sicher keinen Abbruch. Civil War General ist ein durch und durch ordentliches Strategiespiel, das Multimedia-Kompendium zudem ein lohnendes Bonbon. Kaufen schadet nicht!

Michael

Robert E. Lee: Civil War General

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ übersichtliche Menüs
+ gutes Geschichtskompendium

– altbekanntes Spielsystem

Hersteller: Sierra On-line — Preis: ca. 90 DM

ZISCHHHH...

Klingelt da was im Hinterstübchen bei dem Namen 21st Century? Genau, die Flipper-Alarmklingeln gehen volle Kanne an, und diesmal wieder absolut zu recht.

Schnell, zackig und gut ist das, was aus englischen Landen oder genauer gesagt aus dem beschaulichen Blewbury in die heimischen Computer rollt. Die Flipper-Spezialisten von 21st Century laufen nach mehreren mittelprächtigen Versuchen langsam wieder zu ihrer gewohnten Form auf.

Absolute Pinball bietet Flipperspaß vom Feinsten auf vier angenehm unterschiedlich gestalteten Tischen - unterschiedlich vom Thema wie vom Aufbau her. *Bat&Ball* nimmt sich des Themas Baseball an und setzt die Situationen auf dem Spielfeld ganz originell auf den Flipper um. Vor allem die Sounduntermalung und die gesprochenen Kommentare machen hier viel Laune. Nicht ganz so heiß, aber immer noch gut spielbar ist *The Dream Factory*, die nach Hollywood entführt. *Desert Run* heizt den Wüstenrallye-Fans unter den Computerspielern mächtig ein, und das *Aquatic Adventure* schließlich führt so authentisch unter Wasser, daß beim Spielen das Gefühl aufkommt, die Kugel würde tatsächlich wie unter Wasser langsamer als bei den anderen Tischen laufen. Ganz originell haben die Programmierer außerdem den Start der Kugel gelöst, der je nach Tisch völlig anders dargestellt und bedient wird - als Tacho bei der Wüstenfahrt, als Druckanzeige bei der Wasserwelt usw.

Die Physik des Kugellaufs stimmt im übrigen auch bei Absolute Pinball wieder genauso gut wie bei den früheren Century-Flippern, wenn nicht sogar einen Tick besser. Nur hin und wieder tendierte bei der nicht hunderprozentig fertigen Testversion die Kugel zu etwas gummiballartigen Hüpfern, wenn sie in bestimmten Winkeln auf die Paddles traf.

An das ständig auf- und abwärts scrollende Flipperbild, das dem Lauf der Kugel folgt, haben sich Computer-Pinballer ja inzwischen einigermaßen gewöhnt, obwohl das, wie *3D Ultra Pinball* von Sierra oder *Pro* Pinball von Empire zeigen, nicht unbedingt sein muß. Als wirklich störend erweist sich dieses Feature spätestens bei den wirklich rasanten Multiball-Sequenzen, bei denen mehr Kugeln als unbedingt nötig ins Aus rutschen, weil sie einfach zu spät zu sehen sind. Über solcherart verschenkte Punkte trösten auch die verschiedenen Darstellungsmodi nicht hinweg, die Absolute Pinball als Augenbalsam anbietet. Trotzdem können und sollten aber nicht nur Flippemeulinge, sondern auch Besitzer anderer Century-Flipper ruhig mal einen Blick auf Absolute Pinball riskieren, denn hier wird streckenweise durchaus Originelles geboten.

ah

Flipp, flipp, hurra!

Nach den vielen mehr oder minder unterdurchschnittlichen Flippern der letzten Monate macht Absolute Pinball echt mal Spaß - auch auf längere Sicht. Schuld daran ist nicht zuletzt die Tatsache, daß bei ihm echtes Flipper-Feeling aufkommt, wenn man in Besitz eines Thrustmaster Wizzard Pinball ist, der von Absolute wunderbarerweise unterstützt wird. Diese genialen kleinen Add-ons, die einfach per Klettpunkte an die Tastatur geklebt werden, verleihen der ganzen Elektronik-Flipperei einen tollen Touch echten Spielhallen-Flairs, was Absolute Pinball einfach noch ein bißchen mehr aufwertet.

Antje

Absolute Pinball



Durch die Wüste - besser als bei Karl May



Mit Abstand der beste Tisch, witzig und echt originell

Absolute Pinball

Systemvoraussetzungen: 486/25, 4 MB RAM, ca. 8 MB auf Festplatte

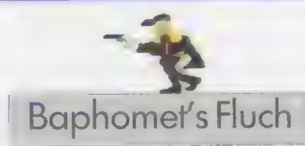
Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ problemloser Auto-Install unter Win 95
+ abwechslungsreiche Tische

- man muß sich mit dem scrollenden Bildschirm abfinden

Hersteller: 21st Century
Preis stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest



Geheimnisvolle Tempelritter



Dieser Clown ist alles andere als lustig

Was ein schönes, klassisches Grafikadventure wert ist, kann man wohl erst beurteilen, wenn man sich durch Dutzende von Videosequenzen interaktiver Spielfilme geklickt hat, die sich reichlich ähnlich sind.



Die liebevoll gezeichnete Spielgrafik sorgt für optische Genüsse

George hatte eigentlich nur einen ausgiebigen Europatrip geplant. Nicht anders als Tausende von amerikanischen Kids vor ihm auch. Aber wenn man eine klitzekleine Bombenexplosion in einem Pariser Café persönlich nimmt, kann es locker passieren, daß man sich mitten in einer mysteriösen Verschwörung wiederfindet. Vor allem, weil die Pariser Flics genauso wenig die Hellsten wie die Schnellsten sind. Klar, wie da der Hase läuft: Held George muß ran, um **Baphomet's Fluch** von Virgin zu lösen. Eine Schlüsselbegegnung ist die mit der hübschen und geheimnisvollen Fotografin Nico. Doch nette Bekanntschaften sind eher die Ausnahme in diesem Game, das mit dem Fund einer historischen Schriftrolle deutlich an Tempo gewinnt. Alle Spuren verweisen auf eine Reihe von Attentaten, die im Zusammenhang mit den Tempelrittern aus dem Mittelalter stehen. Natürlich ist immer die Rede von einem großen Schatz und vielen Geheimnissen. Um diese Geheimnisse zu lösen, muß George diverse in der Schriftrolle beschriebene Orte besuchen. Trips nach England, Spanien und Syrien bringen Abwechslung in die Atmosphäre.

Ein Amerikaner in Paris

Ehe man es sich versieht, hängt man zehn Stunden am Stück mit Maus bewaffnet vor dem Rechner. Lediglich die sehr dialoglastige Recherche bringt dem Spiel unnötige Längen, die aber angesichts der spannenden Handlung schnell vergessen sind. Und letztendlich ist das Game auch ohne große geistige Verrenkungen lösbar. Ein wirklich schönes, klassisches Grafikadventure, das sich aus der Masse der viel zu videolastigen Abenteuer heraushebt.

Marcus



Nico – schön und geheimnisvoll

Die Rätsel sind bis auf ein bis zwei Ausnahmen mittelschwer und so gut wie immer mit Hilfe des gesunden Menschenverstands zu lösen. Ein wenig zäh wird das Game durch die vielen Dialoge, die neben wichtigen Tips auch sehr viele Informationen zu den Tempelrittern bringen – jetzt weiß man wenigstens, woher der Freitag, der 13., seinen schlechten Ruf hat.

Die deutsche Sprachausgabe reicht von sehr gelungen bis naja-hätte-besser-sein-können. Leider hat Held George nicht gerade eine Heldenstimme bekommen.

Der Soundtrack und die Sound-FX sind auf jeden Fall stimmig und passen zur jeweiligen Atmosphäre.

Grafisch gibt es bis auf das nicht gerade optimale Scrolling keine weiteren Beanstandungen. Wirklich wunderschöne handgezeichnete Hintergründe und tolle Charakteranimationen machen aus den Pixelgestalten echte Comicfiguren.

Unterm Strich bleibt es aber ein spannendes Grafikadventure, das zwar nicht innovativ für das Genre ist, aber viel Spielspaß bietet und vor allem für das Auge eine Menge zu bieten hat. ❑

cus

Baphomet's Fluch

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM

Wertung

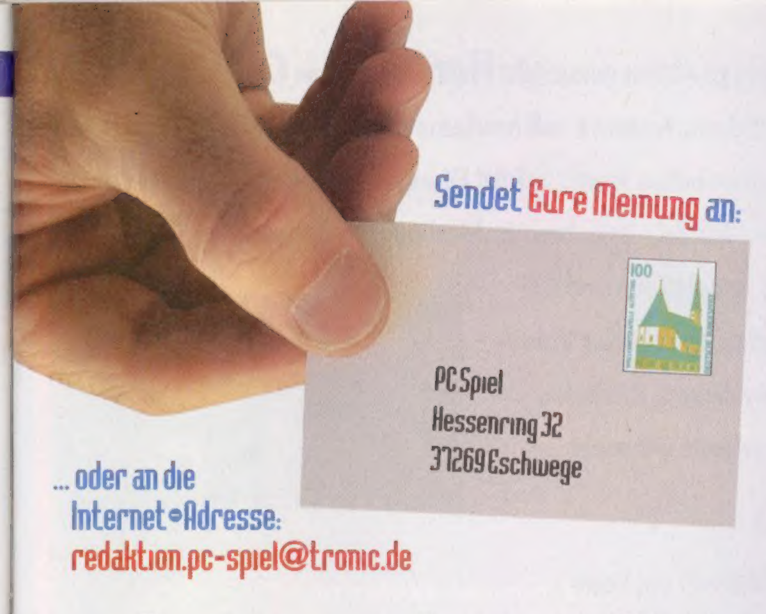
Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ schöne handgezeichnete Spielgrafik
+ faire Rätsel

– sehr dialoglastig

Hersteller: Virgin — Preis: ca. 90 DM





... oder an die Internet-Adresse:
redaktion.pc-spiel@tronic.de

Leserbriefe

Neue 3D-Engines

Hallo Leute, kann mir mal einer sagen, warum die Leute alle nix Besseres zu tun haben, als die tollen Grafikengines von Doom, Duke Nukem 3D für Ballerspiele einzusetzen? Stellt Euch mal vor, jemand würde Ultima VII mit der Grafikengine von Duke Nukem 3D programmieren, am besten noch mit VFX1-Unterstützung. Das wäre doch der absolute Megaknall. Und vielleicht noch mit Netzwerkunterstützung, 'n Rollenspiel mit Netzwerkunterstützung, Cyberhelmunterstützung, und mit 1st Player Perspective. Das wär's doch ...

Manfred Meyerle

Hi Manfred, wir harren der Dinge, die da kommen sollen. Im Augenblick bastelt ja nahezu JEDER an einer eigenen 3D-Engine. Und Duke Nukem hat noch nicht mal eine echte: Es kann dort ja keine tatsächlich übereinanderliegenden Räume geben, was gewisse Möglichkeiten in Sachen Adventure oder Rollenspiel wieder ein wenig einschränkt. Nur bei Descent und Quake gibt es das bisher im großen Stil. Und angekündigt ist zum Beispiel „Descent - Under Mountain", das wohl eher Rollenspiel oder Adventure sein wird. Außerdem arbeitet Domark unter neuer Führung (Ian Livingstone hat einen großen Namen in Sachen Rollenspiel) an „Deathtrap Dungeon", auf das wir schon besonders gespannt sind. Dazu kommen etliche andere Titel, die alle noch vor Weihnachten fertig sein sollen. Im Ansatz hat man ja ohnehin schon ein paar vielseitigere Dinge gesehen: Terra Nova zum Beispiel!

Herzlichst Stefan

Heft-CD

Die PC Spiel finde ich recht gut, vor allem hat sie im Vergleich zur früheren ASM den Vorteil, daß eine Cover-CD im Preis (der übrigens gerechtfertigt ist) enthalten ist. Allerdings solltet Ihr einige Programme besser prüfen, bevor Ihr Sie auf die CD „packt". Es ärgert mich jedesmal von neuem, daß die Software abstürzt oder gar nicht erst läuft. Solche Programme sollten erst in einer „guten", d.h. lauffähigen Form unter die Leser gebracht werden. Macht's gut!

Stefan H. aus O.

Wir geben uns beim Mastern und Zusammenstellen der CD die größte Mühe, Fehler zu vermeiden. Die CD wird auf mehreren Rechnern getestet, um Fehler nach Möglichkeit auszuschließen. Gelegentlich kann schon mal ein kleiner Bug unentdeckt bleiben, aber zumeist sind Probleme mit Demo- oder Sharewareprogrammen eher auf die Konfiguration des Rechners zu schieben als auf Mastering-Fehler unsererseits.

Bei Problemen mit einzelnen Programmen stehen wir natürlich gerne zur Verfügung und versuchen, die Probleme zu lösen.

F1 Manager

Ich habe mit dem Formel1 Manager etliche Probleme. So lassen sich folgende Funktionen nicht korrekt steuern:

- Falls ein Wagen ohne Benzin auf der Strecke bleibt, wie bringe ich ihn zur Box zurück? (Bisher bleibt der Wagen sogar während der nächsten Rennen beharrlich auf der gleichen Position stehen!!!)
- Wie kann ich während eines Rennens eine Zwischenspeicherung vornehmen? (Kann weder im Rennbüro noch auf dem Kommandostand eine solche Option vorfinden.)
- Kann im Rennbüro weder den Ordner mit der Renntaktik noch den Terminkalender anwählen. (Ist dieses Problem bereits bekannt???)

Auch sonst gibt es etliche Abstürze (vor allem unter Windows 95).

Ist vom Softwarehersteller ein Update erhältlich??? Gibt es Updates anderer Hersteller (Shareware)?

Wegen Deiner Probleme mit dem Formel 1 Manager von Software 2000 haben wir uns direkt mit dem Softwarehaus in Verbindung gesetzt:

1. Wenn ein Rennwagen während des Trainings oder des Rennens liegenbleibt, steht er so lange herum, bis das Training bzw. das Rennen beendet ist. Kein Wagen darf durch fremde Hilfe während des Trainings oder Rennens in die Boxen zurückgeholt werden.

2. Während eines Rennens kann nicht abgespeichert werden, um den Cheatern das Leben etwas schwerer zu machen.

3. Wenn die Ordner „Taktik" oder „Terminkalender" nicht aktiviert werden können, liegt Version 1.00 oder 1.02 vor. Den Patch auf die aktuelle Version 1.10 findest Du auf der PC-Spiel-CD 9/96 oder im Internet bei ftp://www.software2000.de. Auch ein Anruf bei der Software-2000-Hotline (05241/986010) befördert den gewünschten Patch zu Dir nach Hause.

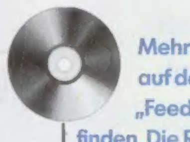
4. F1Manager ist ein DOS-Programm und nicht für den Betrieb unter Windows 95 ausgelegt. Die Hotline empfiehlt, das Programm direkt aus dem MS-DOS-Modus zu starten. Folgende BOOT-Konfiguration wird empfohlen:

CONFIG.SYS:
HIMEM.SYS
DOS=HIGH
DOS=UMB
SCSI-Treiber, sofern benötigt
CD-ROM-Treiber

AUTOEXEC.BAT

MSCDEX
Maus-Treiber
SET BLASTER Axxx Dx Ix

Die Antwort ging uns als Fax zu und wurde in gekürzter, aber inhaltlich unveränderter Form hier wiedergegeben. Wir hoffen, daß wir Dir damit bei der Lösung Deiner Probleme mit dem F1-Manager behilflich sein konnten.



Mehr Briefe sind auf der CD im „Feedback" zu finden. Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

VORSCHAU

Jede Menge Action verspricht **Hardline** von **Cryo**. Das interaktive Videoadventure soll haufenweise Actioneinlagen bekommen. Aufwendige Stunts in 800 Filmsequenzen sollen die Endzeitstory um den psy-begabten Helden optisch aufpeppen. Cryo versprach, den Action- und Adventureteil nicht in der Videoflut zu ersticken. Nächsten Monat wissen wir mehr ...



Strategen sollten sich schon mal auf **Deadlock** einstellen. **Accolade** will ein komplexes Strategie-Häuserbau-Alienvernicht-Science-fiction-Epos auf die Beine stellen. Im großen und ganzen wird es in die Kerbe von Ascendancy und Masters of Orion schlagen.



Trilobytes erstes Nichtadventure, seitdem die Firma von Virgin zu Electronic Arts gewechselt ist, wird eine Rennsimulation: **McLaren at Le Mans** ist ein Rennspiel, das sowohl einen Arcade- als auch einen Simulationsmodus hat.



Ein klassisches Grafikadventure scheint **Time Lapse** von **Philips** zu werden. Zeitreisen mit einem Archäologie-Professor durch Tore auf den Osterinseln sollen das Basisthema sein. Philips verspricht eine Menge Knobelrätsel.

Erstmalig geht dieses Jahr die **CeBIT-Home** über die Bühne. Was es Neues aus der Spieleszene gibt und wie das Show-Debüt in Hannover gelaufen ist, steht in der nächsten Ausgabe.



Logisch, daß unsere nächste **CD** wieder voll mit heißen Spieledemos, Tips & Tricks, Komplettlösungen, Feedback, Patches, Updates, Shareware, Games und Spielenews sein wird.

Das muß jetzt bis zum 9. Oktober genügen. Dann kommt nämlich die **PC Spiel 11/96** in die Läden. Aber Achtung: Das Heft bekommt ein neues Aussehen – noch schöner, noch besser, noch aktueller!

Nur der Preis von supergünstigen **7,50 DM** bleibt gleich.

PC Spiel mit CD-ROM **11/96**

am Kiosk ab





DIE ULTIMATIVE ZWERGENSIMULATION!

Die Erdoberfläche ist zerstört und das Chaos herrscht auf der Oberwelt. Sorgen Sie dafür, das sich die Zwerge in der Unterwelt gemütlich einrichten können, indem Sie Siedlungen anlegen und die Einwohner mit allem was lebensnotwendig ist versorgen.

Bauen Sie Ihre Siedlungen aus, schaffen Sie Platz für die wachsende Zwergenindustrie und halten Sie die Zwergenwelt wirtschaftlich und sozial im Gleichgewicht.

Doch dann beginnt erst das wirklich große Abenteuer: Gehen Sie auf die Suche nach den verschollenen Teilen des alten Tempels, um dem Zwergenvolk die Rückkehr auf die Oberwelt zu ermöglichen. Allerdings müssen Sie bei der Suche einige Rätsel und Probleme, wie ausgehende Rohstoffe, einstürzende Leitern, fehlendes know how etc. bewältigen.

Aber achten Sie immer darauf, daß die Zwerge bei Laune bleiben...

- über 50 Maschinen, Fabriken, Kraftwerke, Häuser etc.
- Zwergenanimationen mit ca. 6500 Animations Phasen
- Spielfläche von ca. 15000 Bildschirmseiten
- Zwerge mit individuellem Verhalten
- umfangreiche Kontroll- und Statistikfunktionen
- mehr als 60 Logikrätsel
- voll lauffähig von CD-ROM

DESIGNED FOR WINDOWS™ 95

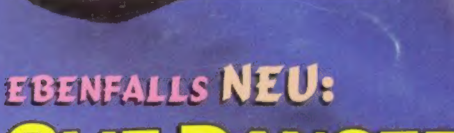

Durchsuchen Sie die Eishöhlen...


...oder veranstalten Sie ein Fest!


In der Pyramide warten Rätsel auf Sie!


10 Min. vertonter Zeichentrickfilm

EBENFALLS NEU:





Ein witziges COMIC-Jump&Run Game!

- 6 Welten mit insges. 24 Leveln und knallharten Endgegnern
- Scrolling auf bis zu 3 Ebenen
- über 12 verrückte COMIC-Gegner
- Special Effects (drehendes Bild)
- digitaler Techno-Soundtrack und coole Soundeffekte
- ca. 38 MB Spielspaß

Jetzt im Handel oder direkt bei CDV:

(0721) 9 72 24-0

FAX (0721) 9 72 24-24

t-online: *CDV#
mailbox: 0721/72014
compuserve: 100022,274



http://www.cdv.de